電撃だけの独占6タイトル完全スクープ!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年3月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第7号通巻39号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.43

1997 3/28

定価490YEN



悪魔城ドラキュラX
メタルギアソリッド
TOBAL2
FFタクティクス
アランドラ

徹底攻略

究極リミット技入手方法全公開
ファイナルファンタジーVII

ローザ救出までを先取り攻略
ファイナルファンタジーIV

電撃だけの独占特報 怒濤の6連射!

悠久幻想曲
バックガイナー
ゼロディバイド2
ランナバウト
マイ・ドリーム
あやかし忍伝くの一番

ドキドキプリティリーグ
ブシドーブレード
プリンセスメーカー
リフレイン ラブ
トゥームレイダース
クーロンズゲート



電撃PlayStation Vol.43
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年3月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第7号通巻39号 発行人／染谷憲司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024574030491
©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-3/28

電撃PlayStation Vol.43 これで完璧！ミニVII究極リミット技全公開／電撃独占スクープ6連射 発行：メディアワークス

電撃だけの独占6タイトル完全スクープ!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年3月28日発行(隔週金曜日発行)第3巻第7号通巻39号

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.43

1997 3/28
定価490YEN



悪魔城ドラキュラX
メタルギアソリッド
TOBAL2
FFタクティクス
アランドラ

徹底攻略
ファイナルファンタジーVII
究極リミット技入手方法全公開
ファイナルファンタジーIV
ローザ救出までを先取り攻略

電撃だけの独占特報
怒濤の6連射!

悠久幻想曲
バックガイナー
ゼロディバイド2
ランナバウト
マイ・ドリーム
あやかし忍伝くの一番

ドキドキプリティリーグ
ブシドーブレード
プリンセスメーカー
リフレイン ラブ
トゥームレイダース
クーロンズゲート

いくぜ！会員100億人 プレイステーション クラブ 第3回



プレイステーション・クラブのイベント企画、はじまる！

草地「それでは多数決をとります。『秘書♥草地ビューティフルコンサート』に賛成の人。はーい!」
プレイステーション・クラブでは今、今後の運営方針についての重要な会議が行われているところである。
草地「じゃあ決定ね。クラブのイベントでは絶対に私のコンサートをやること」小山「いや、それは、検討課題ということで・・・」その他大勢「あのー・・・」草地「決まり、決まり。イエーイ!では次。『クラブの看板が2流キャバレーみたいでダサイぞ』というハガキが大阪市の平井君16才から届いてるけど、そのことに関して何か意見のある人。はーい!私の似顔絵を入れるとグーンとセンスアップすると思いま~す。では次。佐伯部長からの新三姉妹企画についてね。これは却下。では次」小山「えー・・・草地さん。本日の議題は『もっと会員の皆さんに喜んでもらうために、プレイステーション・クラブは何をすべきか』なんですが・・・。例えば、会員の皆さんからの要望をもっと積極的にプレプレへ反映させていこうとか」草地「じゃあ、沖縄の松原君をはじめたくさんの方から要望のあった『ベルデセルバ戦記』の体験版とCM集の続編をVol.6に付けるってのはどうかな。ね、ナイスアイデア。さすが草地。最高♥」小山「それはすでについてます・・・。じゃあ私から意見をひとつ。えー、今まで東京でしか開催されてなかった新作ゲームイベントを札幌、名古屋、大阪、福岡の4都市でも開催するってのはどうでしょう。東京以外の皆さんには今まで悔しい思いをさせてきたと思いますし・・・」草地「あ、それ、今私が言おうと思ってたことなのにー」小山「・・・そうですか。では賛成ということで」草地「決定ね」小山「えー・・・草地さん、他に意見があれば」草地「そうねえ、会員のみんなが喜ぶことでしょう?そうだ、プレプレのキャラクターを秘書♥草地にするってのがいいんじゃないかな?それでそれでプレイステーション・クラブって名前を『クサチマニア』に変えちゃうの。みんな喜ぶぞー。すごーい。ね、ね、賛成の人。はーい!」その他大勢「あのー・・・」

ちなみに4都市のゲームイベントでは話題の新作ソフトがいち早く体験できるぞ。しかも、内容はまだ秘密だがとっておきのイベントも準備中なのだ。プレイステーション・クラブの会員だけが参加できるスペシャル企画。詳細や日時は次号で発表するぞ。乞うご期待!

プレプレ 瓦版（かわらばん）DX

2枚組の超デラックス版！
これがウワサのVol.6だ!!



思わず欲しくなる素敵なパッケージ。ムームーしりとりもできるのだ。



メモリーバンクには「レイジレーサー」のデビルグランプリクラス選択可能データや、「パラッパラッパー」の生みの親・松浦雅也氏によるスーパープレイデータも入っている。これは凄い。

定番のデモプレイもパワーアップ！「ロックマン バトル&チェイス」や「アランドラ」をはじめ10作品が勢揃い。

なんと「ベルデセルバ戦記」の体験版まで入っている。あの「パトレイバー」の出渕裕氏がキャラクターデザインしたフライトアドベンチャーの超大作。独特な世界観、フルポリゴンの空中戦。これはもう体験するしかないぞ。

超目玉・超A級保存版スペシャルCD-ROM「PlayStation CM COLLECTION 2」付き。なんとFFVIIの新作CMが入ってるぞ。しかも今回はナムコのCMも強力にラインナップ。リッジや鉄拳2、ソウルエッジなど名作をチェックするチャンスだ。もちろんSCEの新作CMも目白押し。これは貴重！

ユーザー参加型ソフト開発プロジェクト「ネットやろうぜ」で集まった超優秀ソフトのデモプレイも楽しめる。中にはバイオ級のホラー、アドベンチャーやプロを唸らせるマニアックなシューティングなど傑作10本が入ってるのだ。



「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。

まだ会員じゃない人も今ならVol.6に間に合う。**入会手続を急げ。**

＊Vol.6の発送は4月30日までに入会手続を完了された方に限ります

カベに耳あり 障子にメアリー



今月のメアリーちゃん。松沢あゆみさん22才。特技はバリ舞踊だ。

ねー、聞いたー？クラッシュを開発したマークって13才で大学生になったほどの超天才なんだけどー、六本木のキャバクラじゃバカ丸だしなんだってー。
それからねー、SCE洋ゲー担当の中山さんってねー、ムチ打ちになって湿布をクビに貼ってるんだけどー、あんまり良く効くから銘柄を調べたら馬用のだったんだってー。
あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。



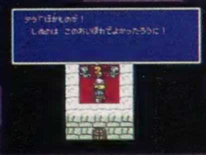
ホスト小山の業界すき間通信
ほう、ほう 今月も楽しい話が集まりましたね
☆「クーロンズ・ゲート」の美少女・小黒の靴ひもは独立したポリゴンでできています。結ぶだけで1ヶ月もかかりました。担当は目の下にクマをつくりながら完成を喜んでいます。・・・彼はそのシーンが0.5秒も写らないことをまだ知りません。（SME）
☆「峠マックス」を何度もプレイしていると、突然ウシが飛んで来ることがあります。ご注意ください。（アトラス）
☆「三国無双」のポリゴン格闘はモーションキャプチャーだけで5日間もかけた力作です。でもその間ずっと中腰で演技指導していた開発者のO氏はすっかりぎっくり腰になりました。お見舞い申し上げます。（光栄）
秘書♥草地の耳の穴広場
「クリスマス&お正月大プレゼント」にめちゃくちゃたくさんのご応募ありがとう。抽選はもうすぐ。お楽しみに！
☆年末のデカ靴下欲しかったけど、そのために3台目のPSは買えない。悲しい。次のプレゼントは靴下にして。（東京都・五味健一）
☆Vol.5ではせっかく特別にCM COLLECTIONをつけたのだから、会員の投票でCMのNo.1を決めるようなことをやって欲しかったなー。（静岡県・増田雄亮）
☆友達とカラオケに行ったときに「Jumping Flash!2」の「ラップ・ラ・ムームー」を歌いたいのですがカラオケには入っていません。何とかならないでしょうか？（東京都・斧田康二郎）
意見・アイデア・ご要望、なんでもかんでもOK！
〒162 東京都新宿区市谷本村町1－1住友市ヶ谷ビル11F「プレイステーション・クラブ耳の穴係」までね～。
秘書♡草地の今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ。
DESTRUCTION DERBY 2
レーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
ネジコン対応
絶賛発売中
Publishd under licence from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
走って壊してストレス発散！
MACROSS DIGITALMISSION VF-X
3Dシューティング
標準価格6,800円（税抜）
アナログジョイスティック対応
絶賛発売中
©1997 BIG WEST ©1997 BANDAI VISUAL
変形モードに注目！これだけでも遊べるわね。
クーロンズ・ゲート
超3次元迷宮遊戯
予定価格7,800円（税抜）4枚組
絶賛発売中
©1996 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
想像を絶するCGへのこだわり。…凄いわ。
三國無双
3D武器対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1997 KOEI CO.,LTD.
光栄初の超リアル3Dポリゴン格闘！
ナムコミュージアムVOL.5
バラエティ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©1996 NAMCO LTD.
今回は名作5タイトル。面白さ保証付き！
@ロケ地：プレイステーション・クラブ 超会議室
というわけで、さあ入りましょ。
＊プレイステーション・クラブ 入会の手引き＊
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cmCD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円（送料・振込手数料・税金込）。入らないとソンしちゃいますよ。
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ投函。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレと会員証がお手元へ！（別々に届く場合もあります）
〒162 東京都新宿区 市谷本村町1−1 住友市ヶ谷ビル11F 「プレイステーション・クラブ 入会係・第3回」行
1.氏名（ローマ字フリガナ） 2.性別 3.生年月日 4.郵便番号、住所 5.職業 6.電話番号 7.好きなゲームジャンル 8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種（パソコン、その他含む） 9.プレイステーション購入時期 10.この広告を見た雑誌名
はがきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00～17:00、土・日・祝日は休業）
PlayStation™
新発売
標準価格19,800円（税抜）
SCPH-5500
SONY
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……… GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444



プレイステーション版　3月21日発売
ファイナルファンタジーIV
FINAL FANTASY IV
™
希望小売価格4,800円／税別　コンビニエンスストア専用ソフト
PlayStation
イラストレーション／天野喜孝
※画面はすべて開発中のものです。

よみがえれ、クリスタル伝説。





91年夏に発売されたファイナルファンタジーⅣが、新たにオープニング等にCGムービーを加えて、プレイステーションに完全移植。全シリーズ中でも、とりわけストーリー面の評価が高い「Ⅳ」。あの感動をもう一度という人に、そして「Ⅶ」で初めてFFワールドの魅力を知る人におくる、永遠の名作です。

友との旅立ち

バロンの飛空艇団「赤い翼」隊長セシルは、
非情な王の命令で魔法王国ミシディアを攻撃し、
水のクリスタルを手に入れる。
しかし王の怒りを買って解任。
親友の竜騎士カインとともに城を後にする。





出会いと別れと

セシルにほのかな恋心をよせるローザ、
謎の少女リディア、
忍者エッジ、幼い魔道士パロムとポロム…
多くの出会いと別れを通して、
世界の謎が明かされていく。

シドの発明・チョコボの進化

発明家シドは次々と
新型の飛空艇を開発し、旅の手助けをしてくれる。
またチョコボも、飛空タイプなど
シリーズ最多の亜種が登場。
世界のどこかには「チョコボの森」も!?





幻界に生きる者・悪をなす者

FF伝統の、召喚魔法。Ⅳでは、
召喚獣たちの住む「幻界」への扉も開かれている。
旅の行く手をはばむモンスターも個性派ぞろい。
メーガス三姉妹の連携プレイには
悩まされることだろう。

PlayStation

「君は超深海のことを何も知っちゃいない。」



母なる海… その深淵には未知の冒険が待っている。

DEEP SEA ADVENTURE

海底宮パンタラッサの謎

3月19日発売予定　価格:6,800円（税込）CD-ROM2枚組







これぞ潜水艇の浮遊感覚!!
水の中を浮いたり沈んだり。不思議な感覚に酔う潜水艇シミュレーター。計器類を使いこなして海底散歩を味わえます。コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!

海はお宝でいっぱいだ!!
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換えることができます。トレジャーハンティングでお金をもうけて、潜水艦をパワーアップしよう。

迫力満点、手に汗握る潜水艇バトル!!
「海洋惑星」では水中での移動が最も有効。だから軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!

新立体空間、今度は超深海へ!!
3Dで描く神秘の深海空間!!闘技場・レース場と立体空間でのゲームを手がけてきたタカラが、今度は舞台を海に設定。最新技術と熟練スタッフがプレイヤーを未知の世界に誘います。

あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16

タカラの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

TAKARA

CONTENTS & GAME INDEX

1997 3 28
Vol.43

巻頭特報

総力攻略特集

続々出てくる注目RPGの最新情報 GoGoRPG

美少女ゲームはここにおまかせ 電撃PlayStation-G

人気タイトルを徹底チェック! 攻略Station

●発売直後の注目タイトルの攻略コーナー

ゲームインデックス
50音順

電撃特報 1

あの『エタメロ』のスタッフが贈る育成SLGが登場!



独占大公開!

この夏、あの『エタメロ』のスタッフによる育成SLGがまたまた登場する! 今回は10人のメインキャラクター&ストーリーを紹介しちゃうのだ。

悠久幻想曲

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

 ※画面は開発中のものです。



とある街で繰り広げられる冒険物語！

とある世界のとある街、そこは冒険に満ちた幻想世界。ふとしたことから無実の罪を着せられてしまった主人公は３人の仲間を集めて、世のため街の人のため、名誉挽回のために大奮闘！　でも、ときには仲間とケンカをしたり、恋に悩んだりすることも……。そんなストーリーで始まるこの『悠久幻想曲』は、〝仲間と過ごす楽しさ〟をテーマにした育成ＳＬＧなのだ。主人公に与えられた名誉挽回の期間は１年。果たしてどんな結末が待ち受けているのだろうか？　残念ながら詳しい情報はまだまだヒミツ。次回以降に紹介する予定なので楽しみに待っていてね。
また、４月５日、６日に行われる東京ゲームショウに出展されるので、興味のある人は見にきてね！





▲今回紹介している10人のメインキャラクターのうち３人を仲間にして〝なんでも屋〟を経営し、街の人たちのために冒険をすることになるのだ。

◀『悠久』ではピートだけでなく、クリストファー、アレフと仲間にできる男性キャラが３人いる。女性ファンの人気を勝ち取るのは誰なのかな？







OP&ED曲も収録終了！

オープニング＆エンディングンソングは、かないみかさん（ＯＰ）と氷上恭子さん（ＥＤ）の２人が歌ってくれる。しかもオープニングはアニメする！　今から楽しみだよね。



▲ＥＤソングは「なぜ君と出逢えたの」だ。
▶ＯＰソングは「ＦＡＲＡＷＡＹ〜夢の集まる空〜」。

電撃特報 2

アニメ満載! ビングの

『はるかぜ戦隊Ｖフォース』でおなじみのビングから、アニメーション満載の戦術級ＳＬＧが登場！『Ｖフォース』以上に豊富なアニメシーンとともにストーリーが展開する、アニメ＆ゲームシリーズ第2弾だ

バックガイナー

～よみがえる勇者たち～





●ガイナーに変身して戦う本編のヒーロー

水樹 慎
MIZUKI SHIN

"ガイナー ライセツ" に変身し、地球の平和を脅かす悪の存在であるクロスマンと戦う本編の主人公。勉強も運動もそこそこ、どちらかと言えばおとなしい性格の、どこにでもいるような16歳の普通の高校生だったのだが、クロスマンがらみの事件に遭遇したことをきっかけに、戦いに巻き込まれていくことになる。後に、警察庁内の対クロスマン組織「特殊警察機動隊（特機隊）」の一員となる。

バックガイナー ～よみがえる勇者たち～

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

ドラマチックSLG第2弾登場!!

『バックガイナー』は、21世紀初頭の日本を舞台に、メタルヒーロー・ガイナーに変身する能力を持つ主人公・水樹慎とその仲間たちが、地球支配を企む異星人〝クロスマン〟と戦いを繰り広げるSLGだ。『Vフォース』と同様に、SLG初心者向けというコンセプトで作られており、ゲームシステムもターン制によるステージクリアタイプ。もちろん、アニメーション・ムービーによるイベントは、『Vフォース』以上に用意されているぞ！





●鎌倉時代生まれの可憐なヒロイン

麻生 鈴音
ASOU SUZUNE

本編のヒロイン的存在である16歳の少女。時を越える超能力を持っており、鎌倉時代から現代へとやってくる。優しくてしっかり者、ちょっと控えめな性格を持つ、純日本的な女の子だ。主人公の慎を慕っている。〝ガイナーミズハ〟に変身。



●空手有段者の元気少女!!

緑川 なつみ
MIDORIKAWA NATSUMI

慎の幼なじみで、ちょっと気が強い16歳の女の子。先祖代々の女系家族で、本人も空手の有段者なため、男性を軽んじるところがある。そのこともあって慎をよくいじめるが、周りから見るとじゃれている風にしか見えない。しかし慎の潜在能力の高さは、なつみ生来の霊感の強さから、本能的にわかっている。後に彼女も特機隊に入隊し〝ガイナーゼルヴィード〟に変身する。



●生まれながらの戦士

麻生 朱鷺丸
ASOU TOKIMARU

鈴音の兄で、戦いこそ生きがいという戦国の若武者タイプの17歳。両親をクロスマンに殺されており、その仇を討つために、剣術や武術の修行をした。他人を信用せず、融通が利かないというちょっとやっかいな性格の持ち主だ。〝ガイナーネル〟に変身する。



瀬川 巴
SEGAWA TOMOE

特機隊隊長。東大法学部を主席で卒業、29歳にして階級は警視正という才色兼備の美女だ。常に冷静沈着、戦闘では的確に指示を出す指令官となる。電子戦略用パワードアーマー“スルーバイッシュ”に搭乗。

▶大人の余裕を持った、しっかりした性格の女性だ。

矢代 要
YASHIRO KANAME

▲表面的には明るいが、その裏に悲しい心を隠している。

特機隊隊員。アメリカ海軍将校を父に持つハーフで、お色気ばっちり、ナイスバディの24歳。目下の者には厳しく、上から命令されるのも嫌いという、一匹狼的な存在だ。接近戦用パワードアーマー“スイラン”に搭乗。

特機隊隊員。成績優秀ながら、血の気が多いのが玉に傷という20歳。その性格が災いし、問題を起こしすぎて任官1年で警察を免職になったところを、巴が拾ってきた。特科用パワードアーマー“ガルバン”に搭乗。

▷派手好きな熱血激情家。豊富な爆発物の知識によって、広域攻撃武器を扱う。

相田 ひびき
AIDA HIBIKI

▲実はギャンブル好きな性格なのだ。

草加 雫
KUSAKA SHIZUKU

特機隊副隊長。大金持ちのご令嬢で精神分析医の免許も持っているという変わり種の26歳。もとは科学捜査研究所に所属していたが、巴によって引き抜かれてきた。医療／補修用パワードアーマー“バスクス”に搭乗。

▼銃にはかなりのこだわりを持っている。

宮下 絵里
MIYASHITA ERI

特機隊隊員。見た目はおとなしそうだが、実は下町出身の江戸っ子で、けっこう気が短い性格を持つ22歳。オールマイティな能力だが、中でも狙撃が得意で、主に後方支援を担当する。支援用パワードアーマー“シグナス”に搭乗。

これがガイナーだ!!

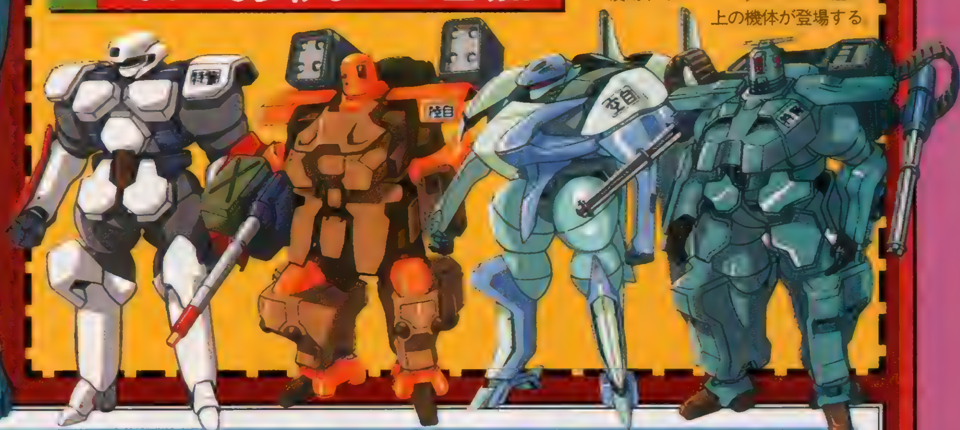
ガイナーへの変身は、敵の攻撃を受けて"バーニングゲージ"が一定値まで上がることで行われる。また、ゲームが進むにつれ、第1形態からより強力な第2形態への変身が可能になるのだ。





ほかにも多彩なメカが登場!!

特機隊や自衛隊がメイン兵器として使用するアーマー。さらに10種以上の機体が登場する



監督・能戸氏に気になる内容を直撃インタビュー

システムの改良、アニメの増量などさまざまな面でパワーアップ!

――まず、『バックガイナー』はどういった内容のゲームになるのでしょうか?

「簡単に言えば『Vフォース』と同系統の、戦術級SLGということになります。初心者向けというコンセプトも、斜め見下ろし型のゲーム画面、ターン制によるステージクリア方式という点も同様です。ただし、操作系のシステムを〈攻撃目標を確認したあとでも、移動をキャンセルできる〉方式に変更したり、接近戦型、支援攻撃型、修理/補給型というようにユニット（キャラクター）の役割分担をより明確にするといった、さまざまな改良は施されていますよ」

――今作にも、アニメーションによるイベントムービーは入るのですか?

「もちろん入ります。『Vフォース』はアニメの合計時間が約60分でしたが、『バックガイナー』は、それ以上になる予定です。たぶんCD－ROM4枚組になるでしょう。また、ゲーム中の会話イベントも、『Vフォース』以上にたっぷり入る予定です。具体的には、戦闘ステージの合間などに、特機隊の本部でAVG風の会話イベントが見られますし、戦闘中にも味方だけでなく敵との会話といったイベントも発生します」

――では最後に、一言メッセージをどうぞ。

「『バックガイナー』は『Vフォース』でユーザーさんからいただいたご意見をもとに、すべての面においてグレードアップされています。また、ユニットごとの特徴づけをより明確にすることで、取れる戦術の幅が広がるなど、SLGとしての遊びやすさも格段にアップしたゲームになるはずです。期待して待っていてください!」

電撃特報3

ZERO DIVIDE2
ゼロディバイド

再起動確認



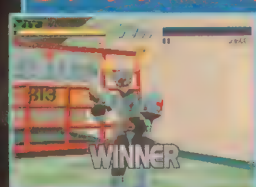



前回の北海道取材から、はや1年……。発売が延期され、一時情報もストップしていたポリゴン格闘ACT『ゼロディバイド2』。しかし、今回の取材は大収穫!! システムやステージなど、すべてが生まれ変わったのだ!!

ゼロディバイド2

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月27日予定		2P対戦可能





発売延期はダテじゃない!!

- ●PS最強のキーレスポンス
- ●1/60フレームの驚異的な動き
- ●アクションの滑らかさ
- ●豊富な技数
- ●斬新なシステム
- ●吠えるキャラたち

基本動作

×	パンチ
	キック
□	ガード
→	前進
←	後退
↘	しゃがみ前進
↙	しゃがみ後退
↖or↑or↗	小ジャンプ
↖or↑or↗	大ジャンプ
→→	ダッシュ
	クイックフォワード(QF)
	クイックバック(QB)
	しゃがみQF
	しゃがみQB

+□	ライン移動(手前)
+□	ライン移動(奥)
+□	ABモード起動
+×	ダウン攻撃(小)
+×	ダウン攻撃
↑+×	ダウン攻撃(大)

↓	その場しゃがみ起き上がり
←	後転起き上がり
→	前転起き上がり
↓+□・□	横転起き上がり(手前)
□・□	横転起き上がり(奥)
□+×+○	受け身起き上がり
↓+□+×+	受け身しゃがみ起き上がり
・	中段攻撃
↓+○・○	下段攻撃

↓	その場しゃがみリターン
・○	中段攻撃リターン
↓+○・○	下段攻撃リターン
↘or→	スライド(手前)
↙or←	スライド(奥)
↑	小ジャンプ
↗	大ジャンプ
↑+○・○	小ジャンプキック
↗+○・○	大ジャンプキック
↑+□・□	小リバースリターン
↗+□・□	大リバースリターン

※コマンドはキャラが右向きのときのもの。⇨は押して離す。➡は押しっぱなし。

Characters

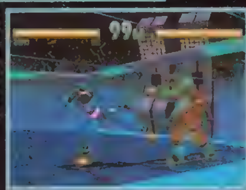
洗練されたキャラクター 全10体中7体を紹介



ZERO ゼロ



◀素早い突撃系の技も、ちゃんと入っている。フィニッシュで決めろ。



▶ゼロの技は、リング際で威力を発揮しそうだ。リングアウトを狙え!!

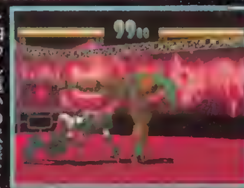
主人公らしくオーソドックスなスタイルはそのままに、打撃系の技が充実している。特に敵を空中に浮かせてからのコンビネーションが、強力な武器になりそうだ。また、コンボのパターンもかなりあるぞ。



IO イオ



◀背面の状態から浴びせ蹴りのように繰り出す、逆サマーソルト。



▶四つん這いの状態なら、敵の上段攻撃をかわすことができるのだ。

ネコ型をしたイオは、足技をメインとしたキャラクター。『2』では地面を這って移動するアクションが追加され、より「ネコ」のイメージが強くなっている。この状態から出せるコンビネーションもある。



WILD3 ワイルド3



◀『2』のワイルド3は、腰に銃をぶら下げて必要なときに取り出す。



▶ショルダーパッドを投げつける!! ガードしてもダメージを与えるのだ。

既存のキャラクターでは、一番変更点が多いワイルド3。銃を使ったアクションパターンが増え、さらに肩に装備しているショルダーパッドを敵に投げつけることも可能。投げたパッドは拾って再装着できるのだ。



CANCER キャンサー



◀背中からレーザーを発射するキャンサー。中段攻撃になっている。



▶カニのような目玉が、クルクル動く。真ん中の模様が顔に見えるよね。

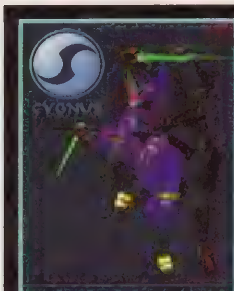
『2』で新たに登場する、新キャラのキャンサー。モデルがカニで、あぶくを吹いたり、両腕のドリル(ハサミじゃない)で攻撃する。また、今までにない地雷による特殊攻撃もできるようになっているぞ。



EOS イオス



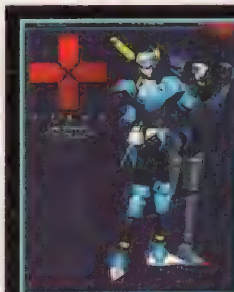
柔道家をモデルにしたイオスは、投げ技を重視したキャラクター。前作よりも投げのバリエーションが増え、さらに当て身系の技も充実。



CYGNUS シグナス



両手にビームソードを装備し、忍者のようなシグナス。まだ技のパターンやアクションが未完成のため、どんなキャラになるかは不明。



PIXEL ピクセル



新キャラのピクセルは、看護婦をイメージした形状になっている。テクニカルなキャラになる予定で、当て身系の技が充実するようだ。



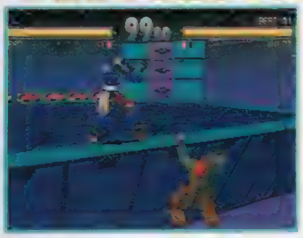
『ゼロディバイド2』への道
爆裂北海道編 1

我々取材班は「ゼロディバイド2」のあまりのデキのスゴサに驚き、完成版のプレイを前に北海道で修業を敢行。極寒の日本海を前に、GB(中身は『ポケモン』)で特訓するのであった。(※注:「ゼロディバイド2」はGBではプレイできません)

System かつてない新システムにより戦いがさらにヒートアップ!!

モーションが30フレームから60フレームに増え、それに伴いキーレスポンスが見直されたので、操作感はバツグンに向上。また、前作ではしゃべらなかったキャラクターが、『2』になってダメージを受けたりすると叫ぶ(ノイズのような音)ようになったぞ。ここでは、メインシステムをピックアップして紹介！

●前作から継承された基本システム



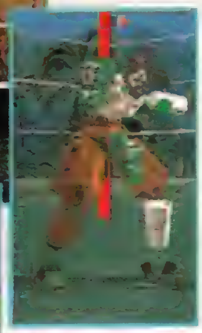
前作から継承されたハングは『ゼロディバイド』オリジナルのシステム。これは、リング際で後ろ向きに歩行して落ちた場合、リングの縁にキャラクターがつかまり、リングアウトを防ぐ効果がある。『2』では、つかまっている敵の手を踏むことが可能。リング際での攻防が熱くなりそうだ。

●破壊されるボディの装甲





▲▶イオのサマーソルトを喰らって、ゼロの装甲が弾ける!! 内部は、かなりグロテスクな作りだ。



▲ワイルド3の身体が、ボロボロなのがわかる。戦法を変えろ!!

ボディのパーツ別にダメージが設定されていて、一定のダメージに達するとボディを覆っている装甲が弾ける。ボディ内部は、生命体を彷彿させる筋肉状のパーツで形成されている。装甲がなくなった部分は防御力が下がり、受けるダメージが大きくなってしまう。リスクだけでなくメリットもあり、身体が軽くなるためガードの硬直時間が短くなるのだ。通常では返せない攻撃でも、反撃が可能になるワケ。

●各ステージに用意された仕掛け

各ステージには特徴があり、四角や三角、多角形などの形状、またリングの広さもステージによって異なっている。また、新たな仕掛けでは、それぞれのステージに「壁」が設置されている。しかも、壁の形状にもバリエーションがあり、同じステージ内でも場所によって設置されている壁が異なるのだ。これによりステージ別だけでなく、壁の位置を考慮しての新しい戦法が必要となる。壁際で変化する技や、特殊攻撃なども追加されているので、戦いがさらにヒートアップすること間違いなし。

低　壁



▶足元にあるのが、低い壁。歩行では落ちないが、ジャンプするとリングアウト。

中　壁



▶高さが中位の壁は、多少宙に浮いてもリングアウトになることはない。

高　壁



高　壁



▼ステージの上空に浮いている壁は、ジャンプしたときに引っかかるようになっているのだ。



▲▶フェンス状になっている壁は、ある程度の衝撃を与えると崩れる仕掛けになっているぞ。

崩れる壁!!



「ゼロディバイド2」への道 爆裂北海道編 2

我々取材班は、「ゼロディバイド2」のシステムの実体験を試みた。しかし、ハングはかなり危険なことが判明し、現地で入手したうさぎのピクセルさん（仮）を代用品に。下は荒海、落ちたら間違いなく死ぬ……。リングアウトで負けるのが何となくわかった。

●ABアブノーマルモードで攻撃力UP

『2』で追加された新システムのABモードは一時的（28〜32フレームの間）に技の攻撃力を高めることができる。ABコマンドを入力するとキャラクターの身体が光り、その瞬間に技を繰り出すと通常より大きいダメージを与えることが可能。特にコンビネーションにつなげる場合、初めの技をABモードで決めると、より高く敵が浮くので技が決まりやすいのだ。その分リスクはあるけどね。



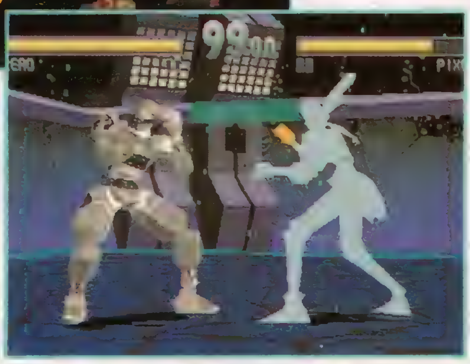


▶ABモード発動で攻撃力が上がり、ニーキックで敵を浮かしたときの高さに変化が起こるのだ。



内部が点滅

◀ボディの装甲がはがれているときにABモードを発動させると、内部パーツが点滅して入力がばれるぞ。



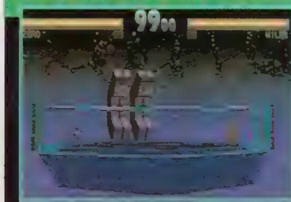
硬化

▶敵のABモードに合わせる感じでABモードを発動させると、敵が石のように一定時間硬直する。一方的に押された場合の緊急回避として使えそうだ。硬直したらコンビネーション!!

Stage 開発中の6つのステージを紹介

現在、完成しているステージは、下で紹介している6つ。それぞれ、美しい背景に特徴のある仕掛が用意されている。ただ、これも変更される可能性あり。早く他のステージも見てみたい！

ZERO STAGE



▲ステージの四方に、形状の異なる壁が設置されている。

WILD3 STAGE



▲密林の中の開けた場所に、鉄柵で仕切られたステージ。

CYGNUS STAGE



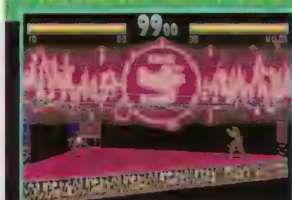
▲満月を背景にした、純和風のステージ。シグナスっぽいよね。

IO STAGE



▲バックに、ハチのような模様が施されているネレイドのステージ。

NEREID STAGE



▲ステージが三角形の形状をしている。3つの角に壁が設置。

PIXEL STAGE



▲四方を金網で囲まれた、狭いステージ。壁を有効に使うのがポイント。

ZOOM Interview

今度はきっと、ちゃんと発売だ!! 格闘ファンは要チェック！

本誌：いやぁ〜、長かったですね（笑）。
開発：イヤイヤ本当に（笑）。現在も開発中ですが、なんとかメドが立ちました。
本誌：1年前とかなり変更されていますが。
開発：ステージを含め、ほとんど作り直しています。うちの社長が、胸部に関節を増やせば動きが自然になると言い出しまして……。
本誌：それで、動きがイイんですね
開発：人型でないキャラの動きも、何をやっているのか判別がつくようになりましたね。
本誌：それじゃ、今度は発売日延期なんてことにはなりませんよね（笑）。
開発：はい。社長がなにも言わなければ（笑）。期待して待っていて下さい。頑張ります。



続報に期待せよ!!

◀こちらのお三方が『ゼロディバイド2』の生みの親。前作の反省をバネに、飛躍的にクオリティがアップしているのが驚きだ。



「ゼロディバイド2」への道 爆裂北海道編❸

「ゼロディバイド2」は、ステージによって形状が異なるということで、実際に細長いステージ（実は防波堤）で戦ってみた。全幅が狭いため、自分の位置をちゃんと把握していないと間違いなく落ちてしまう。まだまだ「ゼロ2」をプレイするには、修行が足りない。つづく…

電撃特報 4

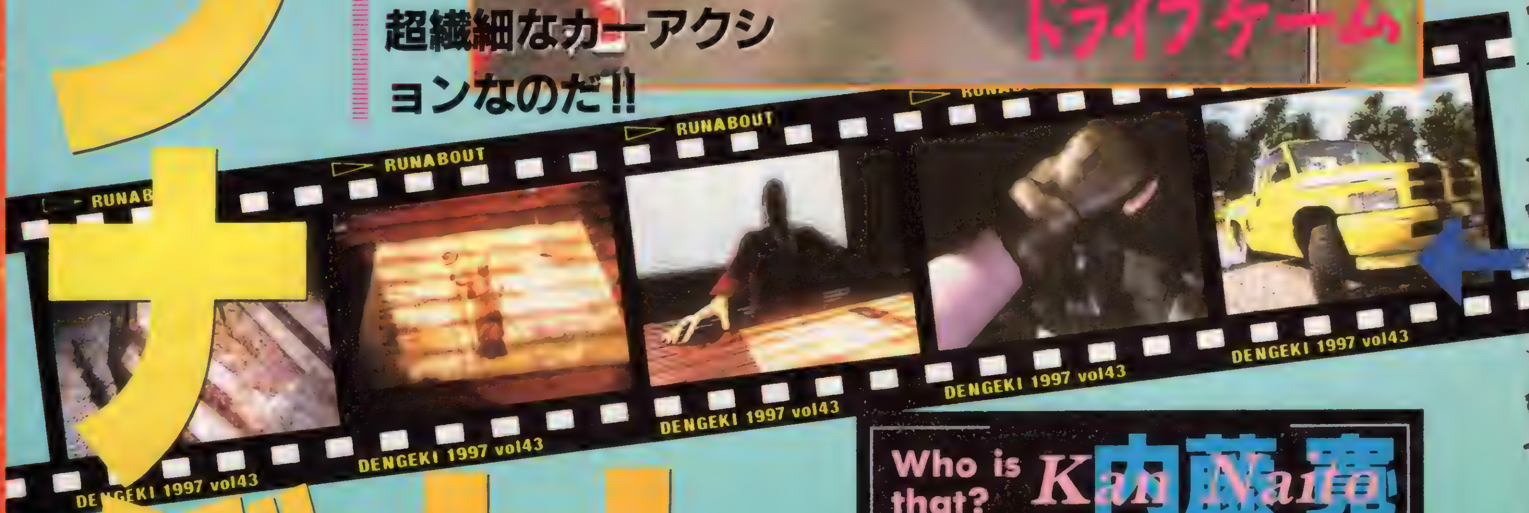
お願いします!

あの内藤寛(株式会社クライマックス 代表取締役)が贈る

ランナバウト

数多くのRPGを成功させてきた人気プログラマー/内藤寛が、満を持して放つPSソフト第1弾!それが『ランナバウト』!!超ドハデで超豪快で、それでいて超繊細なカーアクションなのだ!!





Who is that? Kan Naito 内藤寛

代表作は、MDユーザーに圧倒的な支持を得たアクションRPG『ランドストーカー』。その実力は『ドラクエIII』『同IV』でも、いかんなく発揮されている。

ランナバウト

ジャンル	カーアクション	価格	¥5,800
メーカー	やのまん	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) アナログコントローラ
発売日	5月23日予定		

【運転免許証をお持ちの方へ】

このゲームをプレイして、「その気」にならないでください!!

[RCGじゃないけど、マシンの挙動は実車そのまんま 一見「洋ゲー」に見えるかもしれない(もちろん違う)]

『ランナバウト』とは、一体……?

過去のどのＲＣＧよりもリアルなマシンの挙動を実現しながら、決してＲＣＧではなく、過去のどんな洋ゲーよりも豪快なゲーム展開ながら、デザイナーは日本が誇るトップ・クリエイターの内藤寛……と、まぁ、非常に定義づけしにくいゲームが、この「ランナバウト」だ。目的を一言で表現すれば、さまざまなマシンを駆って、各コースごとに設けられたミッションをクリアしていくというだけなのだが、それが一筋縄ではいかない。今回は初級＋中級コースを例に、そのド派手で豪快で繊細なゲーム性を紹介しよう。

スタート





ミッションクリア
(コース毎に条件が異なる)

ゴール

ゲームの基本

左のチャートがゲームの基本進行。これだけ見ればどうということはないようだが……。ちなみに制限時間を越えても走行は可能だ。











STORY

合法／非合法は不問! 御意見無用の爆走野郎

16世紀後半、考古学者トーマス・サミュエルが南米マチュピチュの遺跡から持ち帰った、黄金の棺。その中には、数千万ドルに相当する秘宝が眠ると言われているが、絶対にその棺を開くことはできないとも言われていた……。しかし、その棺をあるオークションで競り落とした実業家ブルックモンドには勝算があった。彼の祖父が残した遺品の中に、この棺を開く３つのカギのことが記されていたからである。なんとしてもその３つのカギを手に入れるために、彼は一人の男を雇う。目的達成のためには手段を選ばぬ徹底した仕事ぶりで「業界」でも恐れられるキミに、その３つのカギの強奪を依頼したのだ。

早朝なんですけど そんなこと関係ありません

上級コースの舞台は朝もやに煙る早朝のメトロシティ、チェルシー川。なんともロマンチックなシチュエーションなのだが結局やることは大激走。地下鉄にまで突入するのだ!!

上級コース激走画面写真初公開!!

仏契(ぶっちぎり)独占情報

早朝のメトロシティ チェルシー川沿い

初級コース DOWNTOWN ダウンタウン

激走チャイナタウン

初級コースでは、チャイナタウンの喧騒の中を駆け抜けていく。このゲームがすべて公道を舞台にしているということがよくわかるコースだ。





オープニング

各コースがはじまる前に、簡単なデモムービーが流れる。初級ステージでは、宝石店に突っ込んだマシンが黄金の棺を開けるためのカギの１つ「翡翠(ひすい)の像」を手に入れ、逃走を開始するシーンだ。この後、脱出の障害となる邸宅の門を爆破するために、町中を激走して５つのバッテリーを集めるのだ。



◀画面右上の数字は、どれだけの物や車を破壊したかを示す被害総額なのだ。

こんなところも走れます!!

ガラス張りのおしゃれなガーデンを突っ切ってみましょう



◀人々が飲茶を楽しむ、ガラス張りのおしゃれなガーデンテラスを突っ切る。やっぱりRCGじゃないよね。

ラーメン屋台なんか、簡単にブッ飛ばしてしまいます



◀このゲームの場合、街角のラーメン屋台は、破壊するためにあるといっても過言ではないでしょう。

給油は大切!





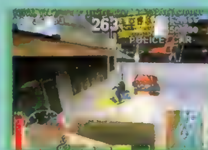
◀コース中のガソリンスタンドで給油を受けることもできる。ただし、ハンドリングを誤るとスタンドを破壊してしまう場合もある。



▲制限時間が過ぎても走り続けることはできるが、ガソリンが切れたらゲームオーバーになってしまうぞ。

出合いがしらの衝突には要注意!

画面写真右下のナビゲーションマップを見るとわかるのだが、初級コースでは、ほとんどすべてのコーナーが直角コーナーだ。となると、これはもう現実の公道と同じで、出合いがしらの衝突には十分注意しなければならない。制限時間を過ぎても走り続けることはできるが、ダメージが一定以上溜まるか、あるいはガソリンが切れると、即ゲームオーバーになってしまうぞ。



車種によって…

◀車種の違いで、衝突時の衝撃もかなり違う。バスやトラックは相手の車を吹っ飛ばすが、ＶＥＳの場合はこちらが激しく吹っ飛ばされるだけでなく、大ダメージを受けてしまう。

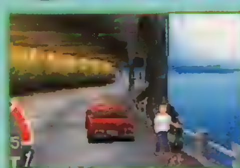


とりあえず試せ!

◀このゲームでは家やガードレールなどの「常識的な障害」がない限り、どこでも走ることができる。とりあえず行けるかどうか試してみれば、意外なショートカットが見つかるかも？



こんなヤツらは、ぶっ飛ばせ!! 海岸線の恋人たち



▲海岸線に車を止めて、恋を語り合うカップル（という設定らしい）。とりあえず車ブッ壊すでしょ。



海辺で愛を語る恋人たちも、不倫旅行のカップルも、みんなまとめてめんどうみるぜ

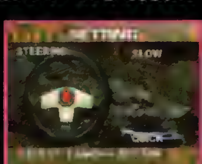


◀右上の写真の男のキャラクターをアップにしたのが、この写真。実は中年オヤジで、しかも若いＯＬと不倫旅行中！（という設定になっているらしい）

制限時間を過ぎてしまうと、ゴールしてもミッションクリアにはならない。しかし、走り続けることはできるので、コースのさまざまなポイントを見て回ろう。実は、隠された設定が…。

リアル志向だ 実車の感覚を再現

登場する車種は、右に紹介している10車種＋α。いずれの車種も、かなり細かいレベルまで実車に忠実に設定されているのだ。カーマニアにも安心しておすすめできるぞ。



▶自分好みのマシンにセッティングし直すことも可能。これがまた細かく手を入れられるのだ。

R A M



非常に標準的な４ＷＤ車。Ｖ８、６リッターのエンジンを積む。

3 2 0



極々普通の、いわゆるファミリーカー。そこそこの耐久力もある。

M I N



四輪車としては最も道路占有面積が狭く、細い路地にも入れる。

N S R



軽量のアルミボディに優れたコーナリング性能がつめ込まれている。

中級コース SEASIDE 海岸線の町

そりゃもう大騒ぎさ

マシンがうなりをあげて浜辺を激走すれば、そりゃぁもうビーチは大騒ぎさ！　という調子の中級コース。直線が多く、初級コースと比べるとハイスピードな展開になる。





オープニング

中級コースのミッションは、少々複雑だ。目的となる「黄金の翼」は白いリムジンで輸送されている。それを強奪してゴールを目指すというわけだが、「黄金の翼」が輸送中であるという点が、このミッションのポイント。白いリムジンが、一体どのルートを走ってくるかわからないのだ。

こんなところも走れます!!

跳ね橋が上がっているかどうかで、コースが変化する!



◀跳ね橋が下りていれば、コースが変化する。それによっては白いリムジンとの接触ポイントが変化するかも。

できればここは、トラックで走りたい、そんなポイントです



◀映画「T2」の1シーンのようなポイント。ここはやっぱり映画のようにトラックで激走したいところだ。

分岐するルートに惑わされるぞ

中級コース最大のポイントは、ルートが上（高速道路）と下（一般道）に分岐することだ。つまり、「黄金の翼」を載せた白いリムジンが、上を通るか下を通るか、わからないということなのだ。上と下に別れて行き違いになってしまうと、もう一度接近するためにかなり時間をロスすることになるぞ。また、高速も一般道も渋滞している可能性があるのだ。



ドライバーズアイ

◀マシンによって、ドライバーズアイでの視点の高さも異なる。マシンを変えることで気づくこともあるのだ。



タやけに染まる浜辺をひた走るモンスタートラックの図



渋滞

◀渋滞をぬって進むなら、やっぱり小回りの利くMINが最適。トラックやバスで蹴散らすというのもアリかも？



検問!?

▶現実の公道ならば絶対に止まるところだけど、ゲームの中では、突破でしょう！

ぶっちぎりのカーチェイス!!

ゲームの中の警官はかなり強気。こちらに向かってバンバン発砲してくることもあるのだ！ブッ潰せ!!



有効に活用しよう



ナビゲーションマップ

▲ナビゲーションマップは、かなり使える。実際のドライブ同様、常にルートを確認しながら進むのだ。



コンビニ急襲

◀店内にまで突入することはできないが、外にいる人を追いたてることはできる。もしかして『ランナバウト』売ってる？

GTR



レースを目的に開発された280馬力、2.6ℓリッターのエンジンを持つ。

SIR



ミッションをオートマチックかマニュアルに選べる、一般的な車。

LIM



タテの長さは、ハンパじゃない。コーナリングも独特の感覚だ。

BUS



一般的な大型路線バス。235馬力のディーゼルエンジンを搭載している。

DAM



パワフルなエンジンと重量感あふれる巨体で突き進むダンプカー。

VES



最も伝統的な125CCのバイク。狭い路地でも全然平気で入っていく。

電撃特報 5

マイ・ドリーム
My Dream ～On Airが待てなくて～

SS(セガサターン)に発表されていた声優育成SLG『マイ・ドリーム』が、PSにも発売決定!! 総勢36名にも及ぶ、豪華な声優陣も話題のマトなのだ。



私たちが、一流の声優になれるようにうまく導いてね

あなたと同じ夢に向かって、ガンバルから……、

独占入手

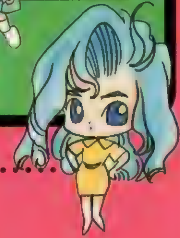
My Dream ～On Airが待てなくて～

ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	日本クリエイト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

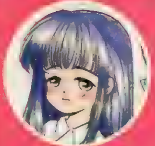
話題の声優育成SLGがPSで発売決定!!

夢をつかむため少女たちのサクセスストーリーが始まる



めざすは声優



声優業界を舞台に展開する声優育成SLG!!

声優の辻谷耕史、西村智博、立木文彦、玉川紗己子の４人が結成するＶＡＬ　Ｐｒｏｊｅｃｔが企画開発の「マイ・ドリーム」。声優をめざす８人の女の子を描いた育成ＳＬＧだ。プレイヤーは雑誌記者として、アルバイトや情報を提供し声優の卵である彼女たちを手助けしていく。女の子たちは養成所のレッスンを受けて能力を成長させるので、その状態を見ながら１週間のスケジュールを設定していこう。



◀養成所でレッスンを終えたあとの彼女たちはアルバイトなどの自由行動をとる。情報を提供しよう。

▼このパラメータ画面では、女の子たちのパラメータや行動予定などが確認できるぞ。





◀メインメニュー画面では、アイコンを選択して、コマンドを決定していく。



◀彼女たちの行動予定を見ながら、プレイヤーのスケジュールを決めよう。



マルチキャスティングで送る豊富なイベント

イベントは彼女たちの行動によってさまざまな展開を迎えていくぞ。このイベントを彩るキャラクターの声を担当しているのは、総勢36名の豪華声優陣。井上喜久子、かないみか、久川綾など、女性キャストだけで21名にも及ぶのだ。またメインキャラ１人につき３人のキャストを用意し、その中から自由に選べるぞ。



◀声優業界に飛び込んだナオちゃん。やっぱり気になるのはオーディションの結果かな。

▼女の子たちは、さまざまな形でゲームに登場。彼女たちから他の子の情報を聞くこともあるのだ。





◀エリナに聞いて病院に…。それぞれのイベントは他の女の子にも影響する。

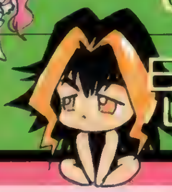


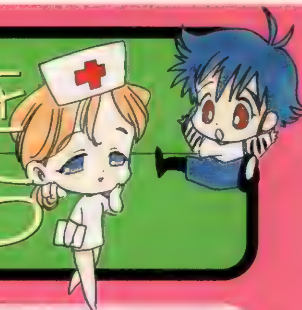
イベントも盛りだくさん

※現在開発中のため、画面、仕様等は変更する場合があります。

８人の魅力的な女の子を思い通りの声優に育てよう







一見おとなしそうに見えるが、実はやる気あふれる熱血タイプの女の子。ＣＶは、このゲームの開発にも参加しているＶＡＬ Ｐｒｏｊｅｃｔと活動を共にし、舞台やミュージカルで活躍する新人〝なお〟を起用。もちろん他にも２名の声優が担当するぞ。



▲趣味が踊りのナオちゃん。カメラ目線（？）で踊ってます。

ぷろふぃ～る

年齢…15歳	血液型…Ｏ型
誕生日…8月3日	身長…156cm
星座…獅子座	体重…43kg
スリーサイズ…B81, W53, H82	



内海ナオ

NAO UTSUMI

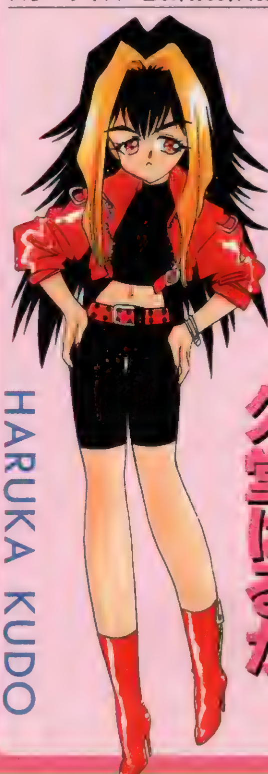
▼元不良で家庭的。なんとなくヤンママな感じがするはるかちゃん。



元はレディースの頭だったというウワサで、セリフが男っぽく本気で怒らせると手がつけられない。でも意外と料理が得意だったりして、家庭的な面も持っている女の子。本当はカワイイところがあるのに、そう見られることを極端に嫌がっている。

ぷろふぃ～る

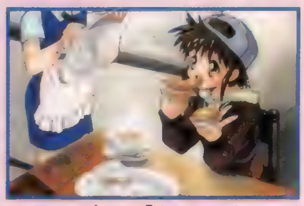
年齢…18歳	血液型…Ａ型
誕生日…3月31日	身長…153cm
星座…牡羊座	体重…41kg
スリーサイズ…B81, W53, H82	



久堂はるか

HARUKA KUDO

ボーイッシュで男の子に間違えられることが多い。さっぱりしたセリフや行動が女の子としてあまり意識させない。女子校時代は同性にも人気があり、いろいろ頼りにされてきたが、責任感の強い性格から、ストレスがたまってしまうタイプ。



▲渡辺いずみの「くいしん坊バンザイ」。食べることが大好き。

ぷろふぃ～る

年齢…19歳	血液型…Ｏ型
誕生日…12月24日	身長…166cm
星座…山羊座	体重…46kg
スリーサイズ…B83, W56, H80	



渡辺いずみ

IZUMI WATANABE

▼酔ってます。カクテルじゃなくて、自分に…。自己陶酔型なのかな？



何でも手に入る裕福な家庭に育ったお嬢様。自己中心的な性格で、男性に対して見下した考えを持っている。そのコトが災いしてか友人が少ない。好みのタイプは自分を頼りにしてくれる人だが、軟弱者はダメ。徹底してタカビーな女の子。

ぷろふぃ～る

年齢…20歳	血液型…Ｂ型
誕生日…8月21日	身長…165cm
星座…獅子座	体重…48kg
スリーサイズ…B91, W55, H89	



城内麗香

REIKA SHIROUCHI



高井 綾
AYA TAKAI

ぷろふぃ〜る

年齢…18歳	血液型…A型
誕生日…9月9日	身長…157cm
星座…乙女座	体重…41kg
スリーサイズ…B78,W51,H79	

身体が弱く激しい運動には耐えられない、内気でナイーブな女の子。人と話すのが苦手なため、詩の中で自分を表現するのが好きになり、心の中に自分の世界を作ってしまう。でも本当はもっと積極的になりたいという願望を持っている。



▲体が弱い彼女を、いたわって優しく接してやるようにしよう。

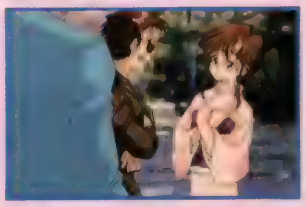


吉沢美雪
MIYUKI YOSHIZAWA

ぷろふぃ〜る

年齢…21歳	血液型…A型
誕生日…7月12日	身長…163cm
星座…蟹座	体重…49kg
スリーサイズ…B85,W61,H87	

▼大人っぽい魅力を持つ美雪。着物が似合っているのだ。



何事においても自分を後回しで、相手を優先させる非常に優しい女の子。押しに弱く、強力にアタックされるとイヤとは言えない。また、男性に対しては一途な性格でもある。趣味は人の世話や絵を描くこと、そしてカラオケも人一倍好き。



河合くるみ
KURUMI KAWAI

ぷろふぃ〜る

年齢…17歳	血液型…AB型
誕生日…2月15日	身長…154cm
星座…水瓶座	体重…42kg
スリーサイズ…B78,W55,H80	

ボ〜ッとしていることが多く、何を考えているかわからない不思議な感性を持つ女の子。好奇心は旺盛で、興味を持ったものにはとことん追求する究極マニアタイプ。そのおかげで、部屋の中はカワイイ物グッズでいっぱいになっている。



▲料理の腕前、とくにお菓子作りに関してはプロ級。でも後かたづけはヘタ。

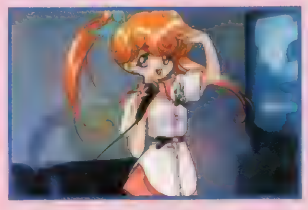


斎藤エリナ
ERINA SAITO

ぷろふぃ〜る

年齢…16歳	血液型…B型
誕生日…11月30日	身長…149cm
星座…射手座	体重…40kg
スリーサイズ…B77,W54,H79	

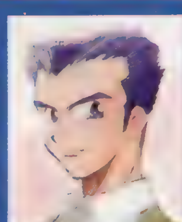
▼エリナは、突然突拍子もない行動をとることがある。



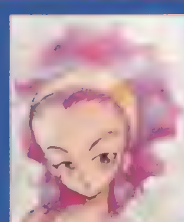
天真爛漫、世間知らずでワガママなネコ型少女。人懐っこく甘えて人を振り回す才能には目を見張るキャラクター。でも本人は、まったく悪気がないため憎めないところが強力な武器と化している。天然ボケを炸裂させることもよくあるらしい。

個性的なサブキャラクター

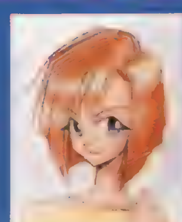
個性豊かなサブキャラクターたちは、声優を目指す8人の女の子とどのように関わってくるのか？ 声優養成所の講師や先輩声優、制作会社のプロデューサー、そしてやっぱりいなくちゃならないライバルの女の子など、彼らとの間に展開されるストーリーも見逃せないネ。



▲吉岡宏史。8人のメインキャラを担当している敏腕マネジャー



▲真行寺愛。8人のキャラクターとはライバル関係になる女の子



▲先輩声優の秋山優子。親切なお姉さんタイプ？ それとも…



▲白石あかね。CDや写真集がバカウレ(予想)してそうなアイドル声優？

電撃特報

あやかし忍伝 くの一番

大切なあの人を護るため…
美少女忍者育成SLG登場!

舞台は近未来の日本、くの一養成学校"姫百合学園"。そこに、一人前の忍になることを夢見る1人の少女がいた! 独特の設定で贈る育成SLG、登場!!



一人前の忍者を目指し厳しい(?)学園生活が始まる!

あやかし忍伝 くの一番

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	翔泳社	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

ゲームの中心となる7人のキャラクター

Ｗｉｎ95で登場する、忍者育成ＳＬＧが、早くもＰＳに移植が決定！ このゲームの主人公は一人前の忍者を目指し、くの一養成学校に入学した女の子、葉隠楓。この学校を首席で卒業すれば、自分の好きな主に仕えることができるようになるのだ。その日を夢見て、楓はガンバル！ 彼女の輝ける未来は、プレイヤーしだいなのだ!!



主人公 葉隠楓

元気で明るく、素直な女の子。楽天的で世間ズレしたところがなく、どちらかというと子供っぽい性格。葉隠の宗家という忍の家系に生まれ、過去４年間、久野家に仕えており、その間、月葉と共に過ごした。月葉が姫百合学園に入学することを聞きつけ、彼女を追って自分も入学する。

護るべき3人の姫

姫百合学園で、楓が補佐と、護衛することになるのがこの３人の姫。自分を鍛えるだけでなく、彼女たちとの円滑な主従関係を築くことも、重要な仕事なのだ。



久野月葉

楓の幼なじみ。内気で、楓以外の人とはまともに話もできない。忍である楓に会えるかも、と姫百合学園へ入学した。

藤木霞

無口で、近寄りがたい雰囲気を漂わせている女の子。忍が嫌いらしいのだが、本人の忍としての能力は、すぐれている。

遠野深雪

マイペースで、何を考えているのかわからない女の子。一見何もできないお嬢様だが、家事全般にかけてはかなりの

楓のライバルたち

舞台は学校。ということは、当然楓と成績を競うライバルたちもいる。どの娘も一癖ある忍見習いばかり、彼女たちを押しのけて首席の座に就くのは容易じゃないのだ。



白瀬桜花

根は素直だが、ちょっと子供っぽいところの残るわがまま娘。楓をライバル視している。

不知火遥

生真面目で、人と同じ事をするのが大嫌い。ＴＶアニメが好きという隠された一面も。

伊勢円

価値観にとらわれず、上下正邪を区別することを嫌う。明るく、誰にも好かれる女の子。

楓の任務は姫の補佐&護衛

楓の学校での任務は、３人の姫を補佐、護衛すること。そのためには、当然自分が強くなくてはならない。学校内では、姫たちを影に日なたにお護りするほかに、自分自身を鍛え上げることが重要なのだ。１年間という期間の中で、どれだけ自分を鍛え、姫たちの信頼を得ることができるだろうか？ １年後、無事卒業証書を手にすることができたとき、楓は、いったい誰と、どんな道を歩むことになるのだろうか……。



▶ゲームのメインは育成スケジュールを組み、楓を鍛える

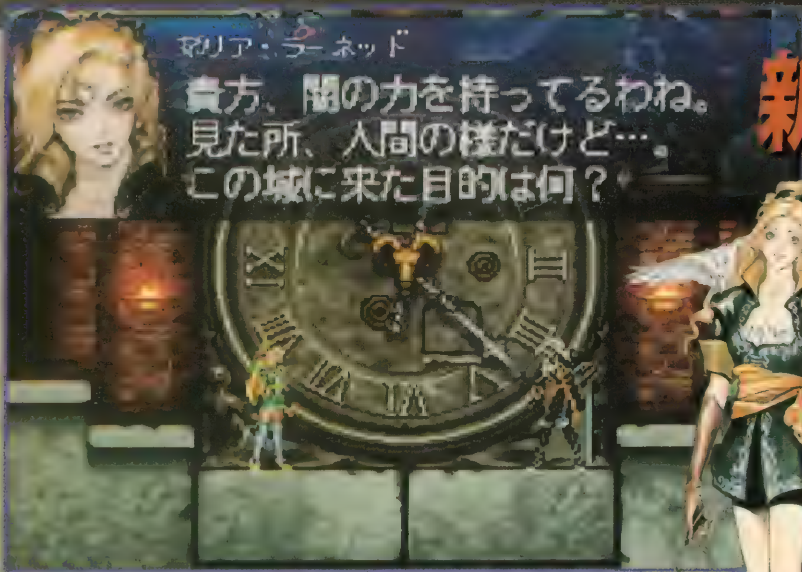


▲ライバルの妨害もアリ!? こんな事態には、どう対処しよう!?



▲好きな姫と、同じスケジュールをこなすといいことがあるかも!?

 ※画面は開発中のものです。



新たな局面を迎えたシリーズ最新作!!

システムやゲーム性など、ガラッと変わってしまってアレ？　と思う人がいるかもしれないけど、敵キャラも含めて、シリーズに登場したキャラクターが数多く登場してくるぞ。ストーリーもリヒター失踪の謎やアルカードの生い立ちが語られ、ファンには見逃せない構成なのだ。

アルカードは旅立つ!! 呪われた血を絶つために!!



失踪したリヒターの身に何が!?

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

発売が間近に迫った『ドラキュラX』。ストーリーや謎解きはプレイまでのお楽しみということで、知っておくと得をする要素を中心に紹介していこう。まだまだ序盤の部分しか見せられないけど、中盤以降ではアッと驚く展開が待っているぞ。

悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	3月20日		

ALUCARD アルカード

多彩なテクニックを身につけよう!!

今回は攻略的な意味も含め、知られざるアルカードのアクションを中心に紹介していこう。とくに武器の選択はゲームを有利に運ぶ上で重要な要素となるので、攻撃力のみで判断しないようにしよう。



武器　多彩な武器の特性を把握しよう

必ずしも攻撃力の高い武器が有効とは限らない。最も使えるのはメイスなど振りおろすタイプの武器。振り始めはアルカードの上方、振り切ったときは後方に当たり判定が生じるので、かなり使えるぞ。

長剣



◀基本的な片手装備の武器。リーチの長さが魅力。

大剣(両手)



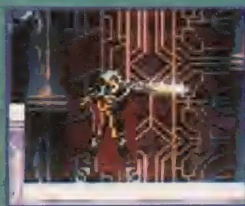
◀威力は大きいが、両手持ちで盾が装備できない。

小剣



◀リーチはやや短いが、わりとスキが小さい。

拳闘



◀リーチは短いが、連射攻撃が可能。

打・突



◀当たり判定がかなり大きく、使いやすい。

コマンド技　武器の隠された能力

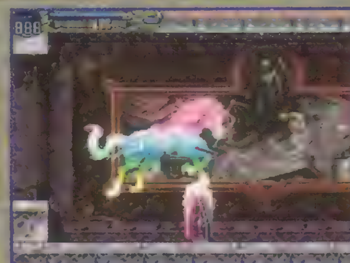
武器によっては、あるコマンドを入力することによって新たな技を繰り出すことができる。それほど難しいコマンドではないので、武器を入手したらいろいろ試してみよう。驚異的に強い技を秘めた武器もあるぞ。



◀一度コマンドがわかってしまえば、どの武器にも応用できる。

組み合わせ技　武具の相性で新たな技が!!

ある武器を装備すると、盾の隠された力を解放することができる。これは武器と盾のボタンを同時に押すと発動し、ステータスアップや攻撃など、盾それぞれのさまざまな効果が発揮されるのだ。



◀どの武器を使うかは秘密。武器のコメントを見ればわかる？

必殺技　魔族ならではの能力

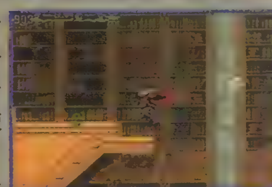
これは魔法のようなもので、MPを消費しコマンド入力によって出すことができる。そのコマンドは図書館の主から魔導の書を買うか、自分で見つけ出すことによって、システムメニューに表示されるようになる。



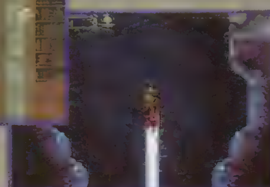
◀親父のドラキュラも使っていた技。息子のアルカードも使える。

ジャンプ　2種類のジャンプを使いこなせ

2段ジャンプとハイジャンプは、それぞれの魔導器を入手することによって使えるようになる。とくに2段ジャンプは便利なので、早いうちに見つけておこう。



▲使用頻度がかなり高い2段ジャンプ。移動範囲も広がっていくぞ。



▼ハイジャンプはコマンド入力。ジャンプ中に入力することも可能だ。

変身　局面に応じて変身

変身も魔導器の入手によって可能となる能力。変身中はMPを消費しMPが続く限り使用できる。とくに霧は、ボス戦で使うと有効だ。



▲アルカードでは通れないような狭い通路を進むことができる。



▲使用中は無敵なので、ボスの攻撃を回避する場合にも使える。



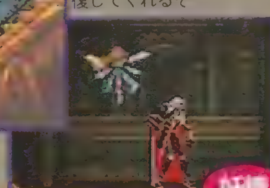
▼空中を自由に飛行することができる。

使い魔　アルカードを助けるオプションキャラ

隠し通路を見つけたり、ステータス異常を回復してくれる使い魔。彼らも魔導器の入手によって使えるが、NPCなので自分で操作することはできない。



▲いかにも強そうだけど、敵を狙ってくれないかも。

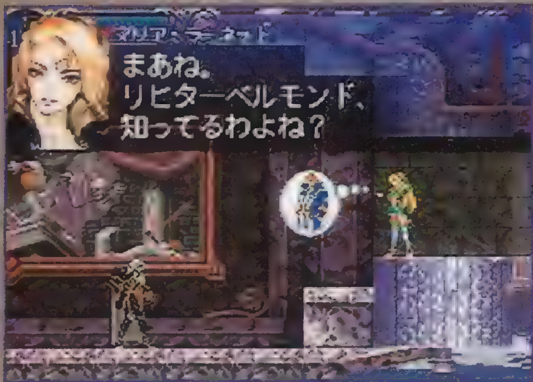


▼ステータス異常やHPを回復してくれるぞ

STAGE
ステージ

広大な悪魔城を進むルートはプレイヤーの自由!!

自由に進めるとはいっても、あるアイテムを入手しないと先に進めないこともある。とくに霧やコウモリに変身できるようになると、行動範囲が広がってくるぞ。それまで通れなかった場所はマップで位置を覚えておいて、あとで戻ってくるようにしよう。



◀重要キャラのマリアとは何度か会うことになるだろう。



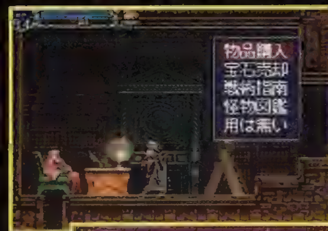


▼城のどこかにはワープポイントがある。

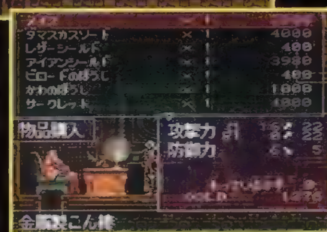
◀前作でおなじみの渡し守も登場する。

SHOP

図書館の主が経営(?)しているショップにはアイテムなどの購入など、さまざまなメニューがある。マジカルチケットを使うと、城のどこからでもここに戻ってこれるぞ。



◀城内で見つけた宝石は、ここで売ることができる。



▶進行状況によって品数が増えることがあるぞ。

マップ機能もあるのだ

セレクトボタンを押すと、今まで通ってきた道が表示される。迷ったらマップを出して現在地を確認しよう。



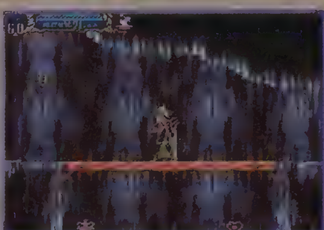
◀マップの赤い地点は、セーブポイント。便利だね。



▲ここは霧に変身しなければ通過できない。早く見つけてこよう。

悪魔城内部をくまなく探索し、数々の謎を解いていこう!!

今までのシリーズとは異なり、探索型となったマップ構造には謎がたくさん隠されている。この謎は解かなければ先に進めないものもあれば、解かなくてもいいものもある。解き方がわからなければ、後回しにしよう。アイテムが必要な場合があるのだ。



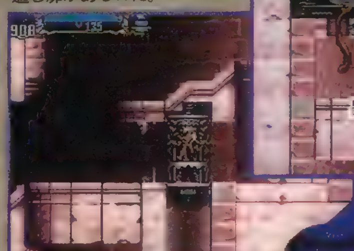
◀ここはかなり重要な場所。どうすれば下に行けるのか。

昇降機

昇降機を作動させれば、わざわざ入り組んだ通路をジャンプで上がっていく手間がはぶける。近くにはセーブ&ワープポイントやショップがあるので多用することになるかも。

▼中間の停止ポイントの近くには、ショップへのルートに進む扉があるのだ。





▲このあたりにはメディウサヘッドが飛んでいるので、注意して作動させよう。

通路を開く

柱がジャマで通れない場所は、逆方向からまわりこんで仕掛けを作動させれば通れるようになる。こうして通路が開き、自由に移動できるようになれば、城内の探索もラクになるぞ。この仕掛けの多くはボタンなのですぐわかるが、中には違うものもある。アヤシイものを見つけたら斬りつけてみよう。何か変化がある!?



▲かなり遠回りになるが、探索しているうちにここへたどりつくようになる。ここで仕掛けを作動させれば通路が開く。



◀このような柱で通れない場所は、他にも何カ所かある。仕掛けを作動させないと通れないので、素直に他のルートを進もう。

大時計には秘密が!!

マリアと初めて出会う大時計の前。ここにはさまざまな謎が隠されているぞ。詳しくはまだ言えないけど、秘密は1つだけではないということを覚えておこう。



◀そのうち明らかにされる謎もあれば、自分で解き明かす謎もある。

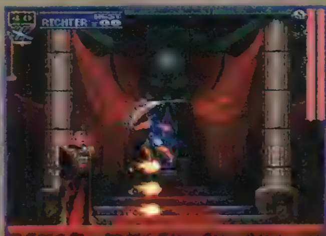
BOSS
ボス

ボスの強さは千差万別! 倒す順番も自由なのだ!!

城内を進むルートは自由なので、ボスを倒していく順番もプレイヤーによって異なってくる。そのためアルカードのレベルや装備によっても戦い方が違い、攻略法もさまざまだ。ショップでは戦術指南として、ボスの攻略法を見せてくれるので参考に見ておくといいだろう。

ドラキュラ　プロローグだから弱い!?

ゲームを始めると、いきなりドラキュラ戦に突入する。これはPCE版の最終面の再現という形になっているが、変身後のドラキュラは全身に当たり判定があり簡単になっている。たとえリヒターのHPが尽きても、マリアが登場して無敵状態になるので負けることはない。なお、リヒターには新たな技（秘密）が加わっているので試してみよう。



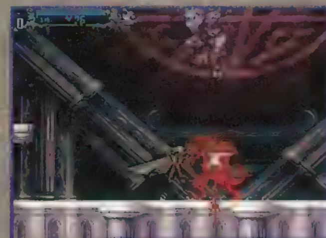
◀第1作へのオマージュともいえるドラキュラ。ジャンプして頭を攻撃。



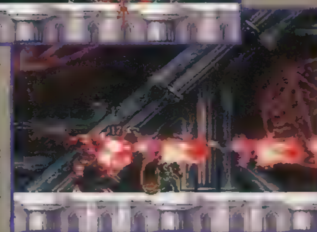
▶全身に当たり判定があるので、脚の間に入って攻撃するだけで倒せる。

ペリガン&ギャイボン　パターンがわかれば怖くない

アルカードが最初に戦うことになるのが、このペリガン&ギャイボン。SFC版『悪魔城ドラキュラ』の終盤に登場したボスだ。2匹と同時に戦うため、手ごわそうに見えるけど、実際は1匹ずつ攻撃していけばいい。上から落ちてくるペリガンをまず倒し、ギャイボンの火炎弾は盾でガードしながら攻撃しよう。オノがあればラクに倒せるぞ。



◀ペリガンが着地したところを攻撃すれば、簡単に倒せるぞ。



▶ギャイボンが着地して口を開けたら、火炎弾の合図。しゃがんで攻撃。

ドッペルゲンガーLV.10　盾とサブウェポンを使え

短剣を盾でガードし、聖水を使って攻撃していこう。直前にはセーブポイントがあるので忘れずに。



▲ボス戦の基本は盾ガード。飛び道具のほとんどは、盾で防ぐことができるのだ。



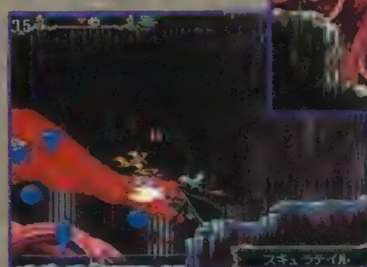
◀聖水はボスの目の前に落とし、誘導すれば勝手に突っ込んでくれる。

スキュラ　序盤では最強を誇る

青い弾は盾ガードできないが、剣やサブウェポンで消すことはできる。聖水を柱の上に落としておけば、青い弾を打ち消してくれるぞ。戦術指南を参考に。



▲本体の弱点は高いところにあるので、なるべく2段ジャンプできるようになってから戦うほうがいい。



◀聖水で壁を作りながら攻撃しよう。ブーメランも飛んでくるが、よけるタイミングがつかみづらい。

ヒポグリフ　しゃがみ斬りで楽勝

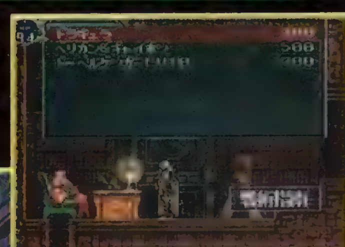
ヒポグリフの後には重要なアイテムがあるので、スキュラよりも先に倒したほうがいいかも。ただしセーブポイントから遠いところにいるのでここまでたどりつくうちにHPが残り少なくなっている可能性がある。ボスとは思えないほど弱いのが救いかな。



▲しゃがんでいれば炎には当たらない。それにボスの頭の先には当たり判定がないので、かなり近づいても大丈夫だ。産み落とした卵は早めに壊さないと、子鳥が生まれるぞ。

倒し方がわからないときは…

どうしても倒せない場合は、いったんショップまで戻り戦術指南を見るようにしよう。これはPCE版にもあったもので、ボス攻略の華麗なるデモを見せてくれるぞ。



▲お金はかかるが、1度払ってしまえばその後はタダで見ることができる。



◀なにコレ？　てな感じで自分の知らない技を使っていることがあるかも。

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド

PSで生まれ変わった ハードボイルドACT









かつてMSXで絶賛された新感覚ACTが、PSの3Dグラフィックで生まれ変わった！　ついに公開されたゲーム画面から、新たなシステムと、さらに新新さを増すと思われるゲーム性の魅力を紹介!!

METAL GEAR SOLID
メタルギア ソリッド

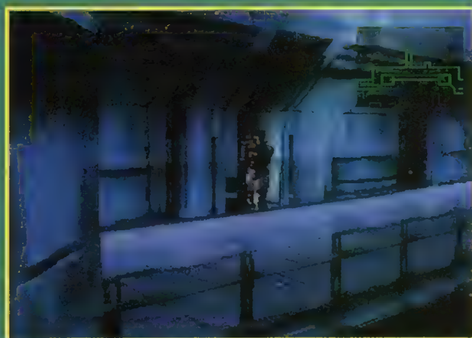
ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

SOLID SNAKEへ指令-単身敵地へ潜入セヨ！

主人公ソリッド・スネークがかつて所属していたＦＯＸ ＨＯＵＮＤは、地域紛争や局地的反乱を極秘裏に解決するために編成されたハイテク特殊部隊だ。彼の除隊後、対テロ部隊として強化され、隊員たちの中には遺伝子治療によって誕生した強化人間も含まれている。ところが、その現役隊員たちが、突然の武装蜂起。軍縮により廃棄処分を待つはずだった核弾頭を手中に納め、世界を脅迫してきたのだ。占拠された核兵器保存庫に単独潜入し、テロリストを排除する－プレイヤーはソリッド・スネークとなって、この困難な任務に挑まなければならない。慎重に、そして時には大胆に、敵の裏をかいて戦う。そんなスリルが満載のＡＣＴ、それが『メタルギア ソリッド』だ！



▲ソリッド・スネークは、あらゆる戦闘訓練をうけた潜入工作のプロフェッショナル。



▲影に潜んで、敵をやりすごす。ＭＳＸ版「メタルギア」から変わらないコンセプトを、最新の手法で表現している。



主人公▼ソリッド・スネーク

"ソリッド・スネーク"はコードネームであり、本名、年齢等の一切は不明。数々の困難な任務を遂行しており、「不可能を可能にする男」の異名を持つ。

アラスカ・米軍核兵器保存庫

今回の任務の舞台である核兵器保存庫。雪に覆われた孤島の地下に建設されたその施設は、まさにひとつの要塞といえる。左の写真が、序盤のステージとなるメインゲート周辺の全体図だ。外界との唯一の接点と思われるヘリポートを中心に、作業用のトラックや倉庫が並んでいる。入り組んだパイプなど、身を隠す場所には困らなさそうだが、ここからどうやって内部へ侵入するのか……？





▲２階部分の通路から見渡す。マップの配置も、すべて視覚効果を計算に入れて作成されているのだ。

◀山のような地形をくりぬいて建設されている様子がわかる。この難攻不落の要塞に、たった一人で潜入するソリッド・スネークの胸中は？

敵兵の死角をついて任務を遂行するのだ!

敵部隊に占拠された基地内に単独で潜入するソリッド・スネークは、他のＡＣＴのように強力な武器を撃ちまくって敵を蹴散らすというわけにはいかない。敵の監視をくぐり、発見されずに進む行動こそが、このゲームのメインとなるのだ。『ソリッド』では、周囲の敵兵の視界をレーダーマップ上に表示。また、しゃがんで隠れる、ほふく移動など、ソリッド・スネークの取れる行動も多彩になっており、スリリングな潜入アクションを体験できるのだ。

レーダーマップに敵の視野を表示

▼画面右上のマップで、青く表示されているのが敵兵の視界だ。この範囲内を避けて行動するのだ。





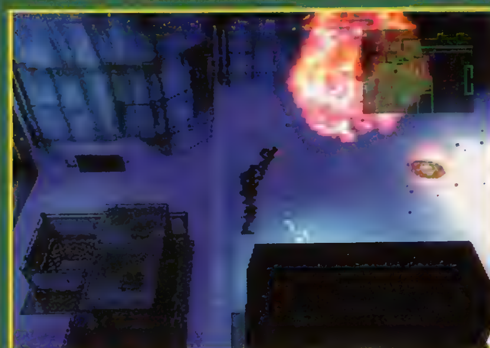
◀敵兵は、たいてい一定のパターンを持って巡回している。回りの監視カメラや[illegible]のような動きを、よく観察するだろう

敵との交戦は極力回避すべし



ソリッド・スネークを発見した敵兵は、すぐに味方に通報。あっという間に敵兵がかけつける。たとえ敵が1人でいる場合でも、油断なく行動しなければ、任務の遂行は不可能だ。

武器・アイテムは現地で調達



潜入したソリッド・スネークは、最少限の装備だけしか持っていない。必要なアイテムや武器のほとんどは、敵から奪うか、少ない情報を頼りに基地内で入手しなければならないのだ。

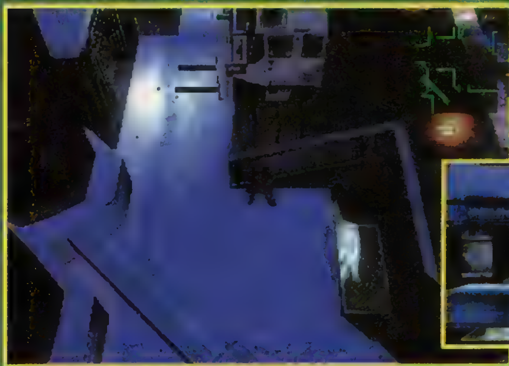
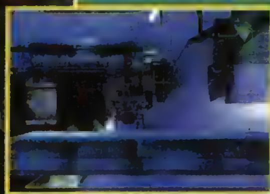
CHARACTER ART

重厚な世界観をささえる、キャラクターたち。ソリッド・スネークに対する遺伝子強化兵たちは、どれも一筋縄ではいかない連中だ。ここでは、イラストのような独特のラインで仕上げられた設定画の一部を紹介。



ポリゴンによる空間演出が生み出す臨場感!!

『スナッチャー』や『ポリスノーツ』でも高い評価を受けてきた映画的演出は、3D空間を舞台にしたことで、さらなる進化が期待できる。銃の攻撃を、従来のように弾が飛んでくるのではなく、レーザーサイトの光線による照準で表現するなど、ACTとしての感覚もかなり変わるようだ。

「潜入」のスリル

◀▼敵兵から隠れる場合にも、全方位に注意を払わなくてはいけない。スリルも倍増だ。




立体的な戦場

▶▼ときにはハデな戦闘もある。爆発シーンは、実写映像にも負けない迫力になっているぞ。

視点変更

通常の視点は、ソリッド・スネークを画面中心に置いて全体を見渡せる客観視点だが、ボタンひとつでソリッド・スネークの目からみた主観視点にも切り替えられる。また、イベントによってはこれとは別の特殊なカメラ位置で見せる演出もあるようだ。



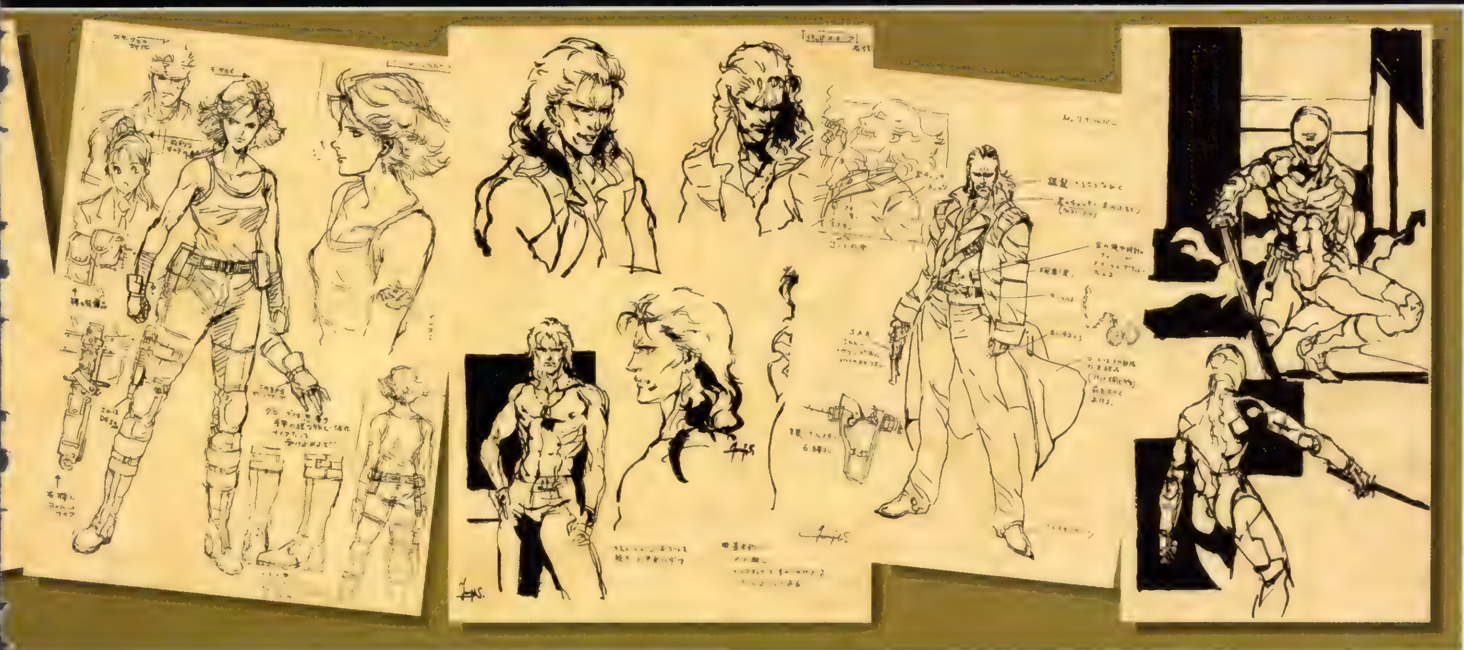
客観視点

◀[illegible]なるので、見やすいカメラ位置[illegible]になっている。



主観視点

▶[illegible]ってくるような画面。この視点で見ないと解けない謎もあるかも



メイン8キャラの新・固有技を連続写真で大公開!



TOBAL 2

トバル2

™

今回の記事は、まずエポンの美しいCGから。意外とグラマーだったらしいぞ!?



エポンのCGをチェックした後は、メイン8キャラの新・固有技を連続写真で確認してほしい。これまでは「つかみからの攻防」に終始しがちだったが、連続攻撃を中心に、固有技も大きな進歩を遂げているのだ!

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	アナログコントローラ メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月25日予定		

残雷空撃猿舞

ざんらいくうげきえんぶ

フェイの新・固有技



6HIT 連続攻撃
高く持ち上げた相手を落としてとどめの一踏み

今回のフェイの固有技の中では、最も動きが大きくド派手な技、残雷空撃猿舞。アッパー系のパンチと蹴りで相手を天高く持ち上げてから、後を追うように落下してトドメをさす。

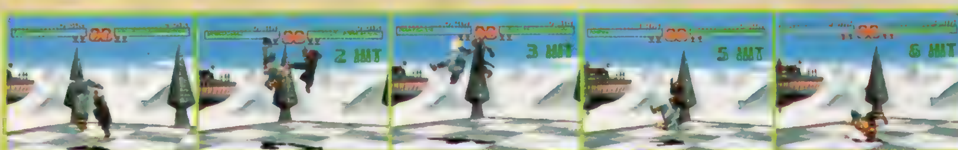


連続攻撃系の固有技がさらに充実したぞ

前作でも、各キャラの固有技はパンチと蹴りを中心にした連続攻撃系のものが多かったが（他は投げ技か、単発のパンチか蹴り）、『2』でもそれは変わらないようだ。ただし、これまで以上に多段ヒットということに焦点が絞られ、このフェイの残雷空撃猿舞のように各キャラの個性を生かした技が用意されているのだ。つかんで離して固有技をヒットさせて、シメで奥義（飛び道具）を決める。そんな闘い方が可能になるのかもしれない。

高い視点から見てみると…

▶この技を、少し高めに引いたカメラで見るとこうなる。視点変更も、重要な演出効果だ。



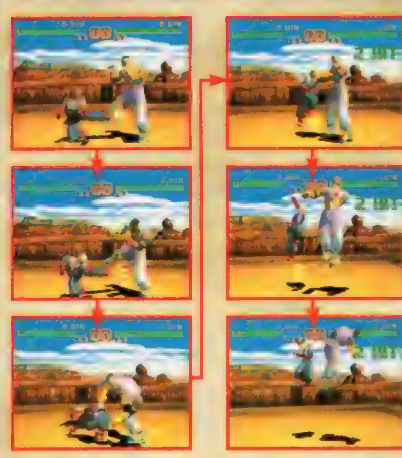
上段攻撃からのつなぎ
上段回し蹴りからの残雷手（ざんらいしゅ）



▲上段の蹴りがヒットして、一瞬相手がひるんだところに残雷手。スキはそう大きくなさそうなので、コマンドは、やはり先行で入力することになるのだろうか？

残雷手は、残雷空撃猿舞の最初にでるアッパー系のパンチのことだ。軽量なフェイだけに、身体全体を使う動きの大きな技だ。

下段攻撃からのつなぎ
（下段）足払いからの残雷手（ざんらいしゅ）



こちらは、足払いからのつなぎ。上段の回し蹴りに比べれば、相手のスキも大きいので、タイミング自体はわかりやすいかも。



新・固有技

その他のキャラの新・固有技

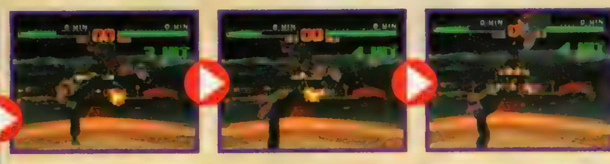
キャラの個性を生かした固有技を見よ!!

もちろん、これですべてというわけではないのだが、フェイ以外のメイン7キャラの新・固有技を連続写真で一気に紹介しよう。細かな効果や性能については続報を待ってほしい。



▲この写真はマウントポジション。似てはいるが、左の写真は、マリーの固有技だ。

チュージの新・固有技　跳連脚

一度空中に蹴り上げた相手が地面に落ちる前に、再度蹴りを叩き込む空中二段蹴りで、跳脚という蹴り技の派生系。チュージらしい、豪快かつ華麗な連携技だ。

崩山昇



強力な中段のストレートを放ち、その後すかさずアッパーを叩き込んで相手を空中高く突き上げる。この後、空中コンボが狙えるのだ。

エポンの新・固有技　サイクロンダンス




足払いの後その勢いを殺さずに飛び上がり、相手の頭上から力強く蹴りを振り下ろす。モーションが大きく当たりにくそうだが、その分与えるダメージはかなりのものが期待できそうだ。

ハイプレーンキック



回し蹴りの後、死角から中段の蹴りを繰り出す。技を出し終えた後、相手に背中を向けているところに注目。ここから何らかの派生があるかもしれない。

マリーの新・固有技　ヘルズアックス



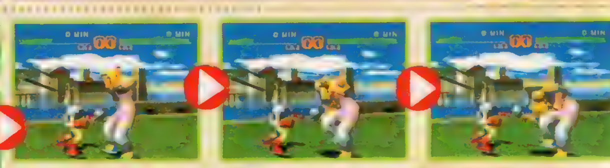

渾身の力を込め、相手の頭部に向けて大きく振り下ろすチョップ。まるで奥義のようなエフェクトが用意されているところからも、その尋常ならざる破壊力がうかがえる。

ストマックドロップ



しゃがんだ状態から、相手方向に踏み出しながら強力な中段パンチを放つ。モーションが大きくスキもあるが、当たれば相手はグロッキー状態になる。

ホムの新・固有技　マメデッポウ

一瞬の溜めモーションから、首を伸ばして頭突きを見舞う技。今回のホムには、こういった〝いかにもロボットらしい〟技が増え、独特の戦い方が楽しめそうだ。

ヘリトンボ



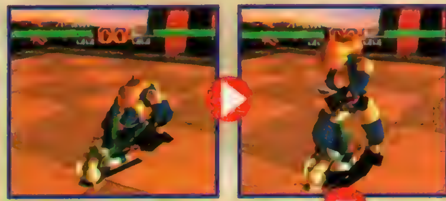
バック転の最中に足を広げて、そのままヘリコプターのように上昇する技。もちろん回転している足には攻撃判定がある。奇襲に最適……なのか!?

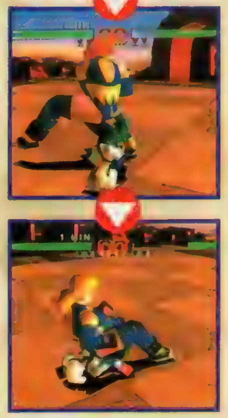




持ち上げ～放り投げる

つかんでから相手を持ち上げ、リングの端まで運んで放り投げる。マリー以外のキャラクターではなかなか考えられない豪快な動作だ。





スコーピオンデスロック

これもマリー固有のダウン攻撃。ダウンした相手の足側から近づいてスコーピオンデスロックに足を絡めとる。やられる方は、絶対に阻止したい技だ。





ダウン回避

ダウンさせられそうになったときに、それを回避するための動作。これだけ派手な動きをすると、スキはやはり大きくなるのだろうか？

追加情報と、注目のアナログコントローラ

上の3つの連続写真は、前回の記事で紹介しきれなかった部分のフォロー。このように、キャラクターは前作以上に複雑で豪快な動きを見せてくれるのだ。

そして、その動きをよりリアルに感じさせてくれるであろう新要素が「アナログコントローラ対応」だ。これに成功すれば、『トバル2』は本当に革命的な対戦格闘になるかもしれない。次号以降、より具体的で実戦的な記事をお送りするので、期待して待っていてほしい。

イールの新・固有技　ホップクレーン

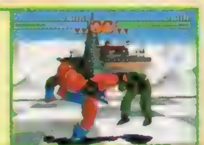




しっぽで相手をつかみ、空中に投げ上げる。技自体にダメージはないが、受け身を失敗すると、地面への激突ダメージを受ける。さらに、ダウンしている相手もつかむことができる。

ニートラック

相手方向に短い距離をダッシュし、体重の乗った中段攻撃の膝を叩き込む。スキもそれほど大きくなく、イールの攻撃の中核になりそうな技だ。



オライムスの新・固有技　チキンフットボマー





空中高く飛び上がり、相手の頭上から連続して踏みつける。空中での姿勢制御が難しいが、うまく狙えば連続打撃が期待できる。前作のチキンボマーによく似た技。

フライハイ

思い切り力をためた蹴りを放ち、相手を大きく空中に蹴り上げる。かなり遠くへ飛ぶので空中コンボは狙いにくいが、リング際では脅威となりうる技だ。



グリンの新・固有技　アフタヌーングロウ





相手の目の前から前方に小さくジャンプし、遠心力を加えたカカトを振り下ろす。与えるダメージの大きさもモチロンだが、相手をグロッキーにさせやすい強力な技だ。

ノーブルサマー

サマーソルトキックを2発連続で繰り出す。うまくヒットすれば、2発目が空中の相手にヒットする。外したときのスキが小さめなのもポイント。





あすか120%エクセレント ～BURNING Fest.～

期待の『あすか120%エクセレント』、ついに画面写真を公開!!

期待の高まる「あすか120%エクセレント」。今回は、ついに公開されたＡＶＧモードと対戦シーンの画面写真を交えつつ、ゲーム内容を見ていこう。画面を見る限り、対戦自体は前作と大きく異なるところはなさそうだ。とはいえ細部は改良されて、より白熱したバトルが楽しめるようになることは間違いない。また、ＡＶＧモードのビジュアルの美しさにも注目してほしい。



▲「エクセレント」では、登場キャラの変更はいっさいナシ。前作から使い慣れたキャラで、百花祭に旋風を巻き起こそう!!



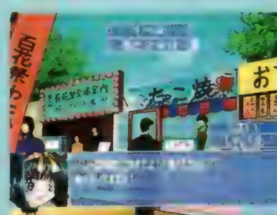
▶今回から追加されたＡＶＧモードの画面写真。学内を移動して、ほかのキャラと会話しつつ、パラメータアップをはかるのだ。

『エクセレント』で新たに追加されたＡＶＧモードに注目!

「エクセレント」で新たに追加されたＡＶＧモード。これは、前作の１ＰモードにSよりストーリー性を持たせたモノだ。このＡＶＧモードでは、プレイヤーキャラを操り、対戦の間にある休憩時間を利用して学内を歩き回ることができる。そうしてゲームに登場するキャラたちと話をしたり、模擬店で買い物や食事をすることにより、キャラのパラメータが上下するようになっているのだ。選択した行動によりキャラクターの成長度合いが変わってくるため、ＡＶＧモードでとった行動が対戦シーンに大きく影響することになるぞ。また、ハデな演出とすさまじい破壊力が魅力的な超必殺技の数々も、キャラクターを育て、自分で見つけださないことには、対戦シーンで使うことができないのだ。ちなみに、このＡＶＧモードで選択できるのは、対戦で使用することのできる11人。前作では隠れキャラ扱いだった忍も、バッチリこのモードで遊ぶことができるぞ。



▲ライバルの可莉奈と話をする飛鳥。ほかのキャラがどんな登場をするのか、楽しみだ。



◀舞台は学園祭中の学内だから、いろんなモノがある。



▶ＡＶＧモードには、パラメータ画面もバッチリあります。キャラの状態はこまめにチェックしておこう。

※本誌42号の「あすか120%エクセレント」の記事中、声優さんの名前に誤りがありました。改めて正式なキャストを発表すると共に、関係者各位には多大なご迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫び申し上げます。●キャスト：本田飛鳥（茶山莉子）／新堂環（勝生真沙子）／北条虎美（伊藤未央）／山崎竜子（森本晶）／大久保久美（長沢美樹）／鈴木めぐみ（北条静香）／豊田可莉奈（荒木香恵）／小和田奈々（高橋美紀）／御手洗青子（日高のり子）／キャシィワイルド（高乃麗）／川崎忍（西沢広香）

『エクセレント』のバトルシーンはこうなる!!

ダッシュに攻撃避け、２段ジャンプにガードキャンセルなど、既存の格闘ＡＣＴにあるシステムは、すべて盛り込まれているといっても過言ではなかった『あすか120%スペシャル』。その続編に当たる『エクセレント』では、基本的なゲームシステムはそのままに、キャラ間のバランスがかなり細かく調整される予定だ。バランス調整についての詳細は、まだ発表できるレベルではないけれども、全キャラでより対等に近い戦いを楽しめるような措置が取られるらしいのだ。また、データロード時間も大幅に短縮されるということなので、より快適に、熱い戦いが楽しめるようになることだろう。何はともあれ、詳細の発表を待ってほしい。本誌上でも、バッチリフォローしていくぞ。



飛鳥VS可莉奈

飛鳥の遠心連殺拳が炸裂！　永遠のライバル同士の対戦は、どちらに軍配が上がるのか!?　今回の戦いで、決着はつくのだろうか？



▲石田敦子さんの手により、新たに生まれ変わったキャラクターたち。はたして、トーナメントの覇権は誰の手に渡るのか!?　戦いの時は、目前だ！



虎美VS環

前年度メガファイト優勝者と、準優勝者の熾烈な戦い。この２人も、長きに渡るライバル同士だ。



清子VSキャシィ

スピードとパワーの激突。この後に待つのは打撃か投げか!?



竜子VSめぐみ

前作の最強キャラＶＳ最弱（？）キャラ。今回ははたして……!?



久美VS奈々

相殺のエフェクトに注目！　どうやら前作と色が違うようだけど？



ますますヒートアップする戦いに

期待度120%!!

あすか120%エクセレント
～BURNING Fest.～

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月2日		

　イラスト／石田敦子

Pet in TVの楽しみ方

がんばれ森川君2号

本格的人工知能で、学習しながら成長するＰｉＴ。このかわいいペットは、プレイヤーの指示を覚えていくだけじゃなくて、自分の判断で学習することができるのだ。今回は、制作者である森川氏への質問も交えて、ＰｉＴの楽しさを追求するぞ。



これがPiTの住んでいる飼育庭ワールドだ!

キミが育てるＰｉＴは、いくつものワールドが用意された箱庭のような世界に住んでいる。このワールドには、さまざまな地形やしかけなどがあり、ＰｉＴを育てる舞台であるとともに、散策するだけでも楽しめるフィールドになっているのだ。



▶ＰｉＴが冒険するのは、７＋αのワールド。ＰｉＴを育てるプレイヤーも、一緒に冒険していくのだ。

いろんな生き物



◀「ＪＦ」のキーウィも特別出演している。



▶中には、ＰｉＴに危害を加える危険な生物も。

いろんなしかけ

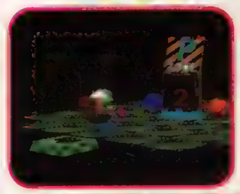


◀この壁がジャマで先に進めない。どうする？

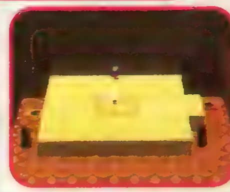


▶この橋は、スイッチを作動させられれば下りる。

謎の物体



◀謎のチェックポイント。なにかの目印？



▶スイッチで電球が点灯する。さてその結果は？

PiTに役立つアイテムも落ちてる

フィールドには、ＰｉＴのジャマをする物ばかりではなく、ＰｉＴのエネルギーになる食べ物や、役に立つアイテムもいっぱい落ちている。うまく食べることや持って帰ることを覚えさせれば、キミのＰｉＴはさらに成長することができるのだ。そして、最大（？）の目的であるＡＩ ＣＨＩＰを集めれば……。



AI CHIPを集めるのだ!

◀各ワールドに１個ずつ隠されたＡＩ ＣＨＩＰを探して持ち帰るのだ。

外装を手に入れて着替えを楽しもう!



PiTの世話はDr.Yにおまかせ

全ワールドの中心にはＰｉＴのメンテナンスやアイテムの保管をすることができるＰｉＴの家があり、ワールドのどこからでも、コマンドひとつで帰って来れる。家に帰れば世話役（?）のＤｒ．ＹがＰｉＴの面倒をすべて見てくれるぞ。新しく手に入れた外装の着替えも、家で行うことができるのだ。





▲最後にいた場所に帰れるワープ通路で、気軽に行き来が可能。
◀詰め込み学習で混乱したＡＩの整理もしてくれるぞ。

PiTを育てながらワールドを冒険させよう!

ＰｉＴは、キミの手助けによって、ワールドにあるさまざまな物体に対してどんな行動を取るのが正しいかを学んでいく。うまく学習させてやれば、ＰｉＴは自分だけでも冒険できるようになるぞ。しかけを乗り越える方法はいろいろあるので、一見、変な行動でもなんとかなる場合も。ＰｉＴがどうやって進んでいくのか、暖かい目で見守ってあげよう。



◀ＰｉＴだけの力で冒険を進められるようにならないといけないのだ。

PiTはこうやって学習していく

STUDY 1 これは何だ?



マップ上にある物に興味を持って近づく。プレイヤーが対象を指定することも可能。

STUDY 2 プレイヤーの意見を聞く



その行動が正しかったかどうかを、プレイヤーに聞く。間違った行動は早めに正してやろう。

STUDY 3 とりあえず何かしてみる



形や色などから、対象が何かを判断。それまでの経験をふまえて、アクションをおこす。

STUDY 4 PiTには好き嫌いがある



ＰｉＴには好き嫌いがあり、行動や、その結果への印象も学習に影響してくるのだ。

TEST CASE ポリタソ君1号成長報告

ここで、ＤＰＳで育てたＰｉＴ〝ポリタソ君１号〟の行動パターンを紹介しよう。こいつは初期の学習の後、自習モードにして担当ライターが食事に行ってたら、いつのまにかＡＩ ＣＨＩＰまで回収していたという優秀な成果をあげているんだけど、おかしな行動もいろいろと見せてくれる。壊して通れる壁を、持ち帰ることで通過するなんてのがそのいい例。ＰｉＴにどんな行動を学習させるかはプレイヤーしだいでありながら、かならずしもプレイヤーの思いどおりに動いてくれるとは限らない。そこに生じる、こんな予想外のギャップこそがこのゲームの大きな楽しみといえる。

ポリタソ君1号3大特徴

腕力自慢



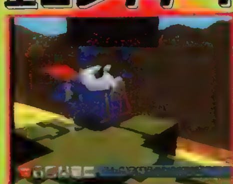
▲初期の性格が活発タイプなせいか、叩くのが好き。おかげで腕力もメキメキＵＰ。

動物好き



▲いつのまにか、生き物に触って喜ぶようになっていた。持ち帰ることも多い。

壁コレクター?



▲いくら教えても、壁を持ち帰るのをやめない。たしかにこれでもクリアは可能だ。

制作者・森川氏に聞く PiTのヒミツ

Q どのような遊び方をすると楽しいでしょうか?

A ペットを飼っている感覚で遊んでもらえればと思っています。つまり、基本的には自由にさせておいて、たまに見る。おなかを空かせたらエサをやる。困っていたら助けてやる。
できれば、ずっと動かしたままで、朝起きたときとか、ＴＶＣＦの間にちょっと見るくらいの方が楽しめると思います。



Q PiTの能力(物を持ち上げるなど)に限界はありますか。

A 基本的にありません。後半、成長速度はどんどん落ちていきますが、成長が止まったり、衰えたりすることはありません。数値はどんどん上がっていきます。
またアイテムには、耐久度や重さなどの値がありますが、それを上回る力があれば、持ち帰れないものは（ごく少しの例外を除いて）ないです。



Q ゲームオーバーやエンディングはないのですか。

A ありません。
ゲーム的なお約束ごと、たとえば「裏面」や「隠しアイテム」などもありません。それどころか、ポーズやＢＧＭとかオープニングムービーなどといったものもありません（結果として同じ機能を果たすものはありますが）。これは意図的なものです。



がんばれ森川君2号

ジャンル	ＡＩゲーム	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(５ブロック)
発売日	5月23日予定		


PlayStation
★豪華声優勢揃い！
おもしろさ、120％、エクセレント級！
華麗に、優雅に、美少女達の熱き戦いが再び……
無限の可能性を信じて少女達は戦う……
新堂環（勝生真沙子）
鈴木めぐみ（北条静香）
北条虎美（伊藤未央）
山崎竜子（森本晶）
大久保久美（長沢美樹）
本田飛鳥（茶山莉子）
キャシィ・ワイルド（高乃麗）
豊田可莉奈（荒木香恵）
川崎忍（西沢広香）
小和田奈々（高橋美紀）
御手洗清子（日高のり子）
対戦格闘アクションゲーム
あすか120％エクセレント
BURNING Fest. EXCELLENT
★シナリオ、バランス、すべてにおいて120％プラス！
★ストーリーの進め方によってキャラクターが、パワーアップ！
★超必殺技を修得するもしないもプレイヤーしだい！
★コミカルで可愛いキャラクター10人に、忍シナリオを加え、
合計11人のアドベンチャーモードでパラメーターをアップ！
●5月2日(金)発売
SLPS-00849
標準価格￥5,800（税抜）
イラスト●石田敦子（スタジオG-1）
©1997 Family Soft ／ Fill in Café
※画面写真はすべて開発中のものです。
速報！イベント情報
「TOKYO GAME SHOW '97 SPRING」
「東京ゲームショウ'97春」に来て、
メガファイトトーナメントに参加しよう！
「あすか120％メガファイトトーナメント in TGS」を開催！
▲それぞれ当日午前中にエントリーの予定。 ▲あすか実行委員会
●1997年4月5日(土)・6日(日)一般入場日 ●会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場） 皆さんのご来場、あすか待ってます！
●お問い合わせ先：(株)ファミリーソフト 〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25 シャローム大泉301号 ユーザー対応 TEL03(3924)5435


PlayStation
きっと、あの娘に逢いたくなる……。
※画面写真はすべて開発中のものです。
★豪華声優勢揃い！
♥織田夏澄（日高のり子）
♥真田春奈（柳原みわ）
♥武田雪恵（伊藤未央）
♥大友千秋（美木まさき）
♥斉藤綾　（森本晶）
♥松平葉子（茂呂田かおる）
♥伊達桜　（茶山莉子）
♥前田麗香（北条静香）
♥毛利麻美（そのざきみえ）
♥島津絵里（永瀬いくみ）
♥5月30日(金)発売
標準価格¥5,800（税抜）
SLPS-00831
©1997 Family Soft Fill in Café
恋愛パラレルストーリー
初恋ばれんたいん
イラスト●羽原よしかづ
●登場キャラクターは総勢21人。幼なじみやお節介、お姉さんに妹、年下、ライバル、女教師などなど……様々なキャラクター達が繰り広げる、学園らぶ！LOVE!ストーリー!!
●高校生活2年間でバレンタインにキミはいくつチョコをもらえるか?! 本当の恋人に出逢えるのか?、キミの未来をシミュレーショト!!
★ファミリーソフト、ホームページ開設!アドレスは右記に、是非ご利用下さい! 『http://www.familysoft.co.jp/』
★上記ファミリーソフトPSゲーム「あすか120%EX」「初恋ばれんたいん」「マッドストーカー」をご予約の方全員に、書き下ろしポスターを店頭にてプレゼント！
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25 シャローム大泉301号
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。



対戦格闘アクションゲーム
MAD STALKER
FULL METAL FORCE
マッドストーカー
PlayStation
AD.2142
戦略コンピュータ
「オメガ」暴走
ライジンドッグ
(ASG-99A)
ハウンドドッグ
(ASG-94A)
カムイ
(JX-SG-02)
シルフィード
(ASG-006F/A)
ゴンク
(ASG-03N)
プリソナーβ
(BX-SG-09B)
有人型スレイブギア
「ハウンド・ドッグ」
作戦開始
★ファミリーソフト、ホームページ開設!
アドレスは下記に、是非ご利用下さい!
「http://www.familysoft.co.jp/」
パッケージ・ロボットデザイン●峰岸達実
待望のプレイステーションに堂々登場！
▲X68000 ▲FM-TOWNS
©1994 Fill in Cafe Co.,Ltd.
© Family Soft
▲PCエンジン
©1994 NEC Home Electronics,Ltd.
©1994 KOGADO STDIO
©1994 Fill in Cafe Co.,Ltd.
▲プレイステーション
©1997 Family Soft
Fill in Café
(プレイステーション画面は開発中の物です。)
パソコンゲームのX68000・FM-TOWNSを経て、PCエンジンでマッドストーカーの面白さ爆発！ そして、プレイステーションに登場！！ さらに、グレイト!!!
プレイステーション版、面白さグレイドアップ
●格闘ゲームのシステムを取り入れた迫力の横スクロール型ロボットアクションゲーム!
●メインのストーリーモードの他、対ユーザー／対CPUが可能なVSモード等、様々なモードを用意!!
●対戦格闘ゲームにも引けを取らない、ゲーム性リアルロボットアクションゲームの最終形態!!!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
◆6月13日㈮発売
SLPS-00734
標準価格¥5,800(税抜)
©1997 Family Soft
Fill in Café
Family Soft
〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25
シャローム大泉301号



美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円 (税抜)
絶賛発売中!!
はるかぜ戦隊
Vフォース
PlayStation
総動画数15,800枚、実に60分を超える大作アニメーション搭載
おしゃべり好きで、恋に恋する乙女たちなのに、透き通る瞳で
風の向こうに何を見ているのか。生まれ持った能力が
彼女たちを宇宙戦士の道へと駆り立てる。
なぜこれほど血が燃えるのか、その理由をまだ誰も知らない…。
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
この作品のために一挙大集合
CAST
葵 奈月 白鳥 由里
葵 美月 今井 由香
葵 華月 天野 由梨
中本 数魔:三木眞一郎
織田 雪菜:矢島 晶子
ガ イ チ:水谷 優子
イ ク ト:山口 勝平
モラレイ:速水 奨
ゲルーヌ:平松 晶子
フレイア:折笠 愛
サ イ:置鮎龍太郎
ナレーション:堀内 賢雄
(ほか総勢21名)
スタッフ募集のお知らせ
職 種:ゲーム・アニメーション制作スタッフ
①企画(シナリオ・システムデザイン) ③2D・3DCGデザイナー
②アニメーター(原画・動画) ④Macオペレーター(彩色含む)
⑤プログラマー
資 格:② ⑤経験者(高卒以上)30歳まで
①③④経験者(高卒以上)30歳まで・未経験者(専門卒以上)22歳まで
応募方法:経験者:履歴書・作品(不返)・職務経歴書・自己PR文(書式自由)
未経験者:履歴書・作品(不返)・成績証明書・自己PR文(書式自由)
を左記住所まで郵送してください。書類選考後、通知いたします。
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月(CV:白鳥由里)が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース
公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円(本体価格951円)
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行■メディアワークス
発 売■主婦の友社
CDドラマ化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月下旬よりON AIR開始
●金曜26:30~TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィンクビル3F
ユーザーサポート電話☎ 03-3492-1079(土・日・祝日を除く13:00~17:00)
この画面は開発中のものです。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ビングはJAMMAの会員です。


PlayStation
the Best for Family
標準価格
¥2,800です。
（税抜）
おいらも
ついに
ベスト入り。
「モータートゥーン・グランプリ
USAエディション」をはじめ、
PlayStation the Best、
PlayStation the Best
for Familyシリーズ、
太っ腹に続々登場です。
MotorToon GRAND PRIX USA
サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣
格闘アクション
標準価格2,800円（税抜）
3月20日発売予定
©SNK1995
A.IV.
EVOLUTION GLOBAL
鉄道経営シミュレーション
標準価格2,800円（税抜）
3月28日発売予定
©1994.1995 by Artdink
鉄拳
3D格闘アクション
オープンプライス
3月28日発売予定
©1994.1995 NAMCO LTD.
ドリフトキング
土屋圭市&坂東正明
首都高バトル
レーシングゲーム
標準価格2,800円（税抜）
3月28日発売予定
©1996 GENKI
信長の野望・覇王伝
シミュレーション
標準価格2,800円（税抜）
3月28日発売予定
©1995 KOEI CO., LTD.
PlayStation the Best
GARAGE http://www.scei.co.jp/
“GARAGE”はインターネット上で“PlayStation”の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

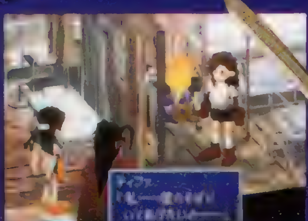

おもしろいゲームなのに半額以下！いいのか？
みんなにおすすめのゲームだから半額以下。
「The Best」シリーズ今後も続々登場。
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
格闘アクション
標準価格2,800円（税抜）
3月28日発売予定
MYST
アドベンチャー
標準価格2,800円（税抜）
3月28日発売予定
©SOFTBANK,CYAN,SUNSOFT, INTERPROG,ALFA SYSTEM, SOMETHING GOOD
モータートゥーン・グランプリUSAエディション
レーシングゲーム
標準価格2,800円（税抜）
3月20日発売予定
©1997 Sony Computer Entertainment Inc ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
パズルボブル2
パズルゲーム
標準価格2,800円（税抜）
3月20日発売予定
©TAITO CORP.1996
DX人生ゲーム
ボードゲーム
標準価格2,800円（税抜）
3月20日発売予定
©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1996 MILTON BRADLEY COMPANY ©TAKARA CO .LTD 1996
PlayStation the Best for Family
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントインフォメーションセンター 03-3475-7444

FINAL FANTASY

徹底攻略

いよいよ佳境へ入るストーリー攻略!
誰もが知りたかった
究極リミット技の完全公開!
見る見る疑問が氷解していくQ&A!
そして、あっと驚くウラワザの数々!
この最強の4大攻略で送る、
最新最速『FFⅦ』大特集!
今回も、フルパワーの超強力攻略!!
この勢いは、まだまだ止まらない!







究極リミット技入手場所

❶ユフィ
❷レッドⅩⅢ、ティファ
❸バレット
❹ヴィンセント
❺クラウド
❻シド
❼エアリス
❽

ファイナルファンタジーⅦ

ジャンル	RPG	価格	¥5,800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日(発売中)		

前号までの攻略チャート

●壱番魔晄炉:魔晄炉爆破ミッションをこなし、列車に乗って7番街へ。バレット仲間になる。魔晄炉の通路に「かいふく」のマテリア
●スラム7番街:次のミッションを引き受け、列車で5番街へ向かう。ティファ仲間になる。初心者の館に「ぜんたいか」のマテリア
●螺旋トンネル:ID検索に引っかかり、列車を脱出。トンネルを歩いて五番魔晄炉へ向かう。
●五番魔晄炉:魔晄炉爆破ミッションのあと、プレジデント神羅登場。クラウドは罠にかかって、1人5番街へと落下してしまう。
●教会～5番街:クラウドは落ちた先の教会でエアリスの護衛を引き受け、5番街へ。エアリス仲間に。エアリスの家のそばに「かばう」のマテリア
●ウォールマーケット:6番街の公園で偶然見かけたティファのあとを追って、クラウドとエアリスはコルネオ屋敷へ潜入。
●列車墓場～7番街支柱:コルネオ屋敷で罠にかかり地下道へ。そこから列車墓場へと抜け、7番街支柱へ向かう。支柱でタークスレノとの戦い。しかし、支柱の爆破を阻止できず、7番街は壊滅する。また、エアリスも神羅に連れ去られてしまう。下水道に「ぬすむ」のマテリア
●エアリスの家:エアリスの家で彼女の秘密を聞いた後、ウォールマーケットの壁を伝って神羅ビルに突入。途中の6番街公園に「みやぶる」のマテリア
●神羅ビル:無事にエアリスを救出したあと、レッドXIIIが仲間になる。その後、突如現れたセフィロスによりプレジデント神羅が殺害される。クラウドたちは、セフィロスを追いミッドガル脱出。ボスを倒すと「てきのわざ」のマテリア、市長の合い言葉に一度で正解すれば「ぞくせい」のマテリア、アイテムクーポンCと交換で「ぜんたいか」のマテリア、68階に「どく」のマテリア
●カームの街:クラウド、自分の過去を回想する。
●チョコボ牧場:「チョコボよせ」のマテリアを買い、チョコボを捕まえて湿地帯を踏破。牧場で「チョコボ&モーグリ」のマテリア
●ミスリルマイン:タークスとの再会。洞窟内に「えんきょりこうげき」のマテリア
●コンドルフォート:神羅兵との戦い(ミニSLG)。ただし、立ち寄らなくてもOK。
●アンダージュノン～ジュノン:神羅兵になりすまし、船に乗り込む。プリシラを助ければ「シヴァ」のマテリア、上級者の館に「てきのわざ」のマテリア、ミニゲームで「HPアップ」のマテリア
●運搬船:コスタ・デル・ソルへ向かう航海中、セフィロス登場。ジェノバとの最初の戦い。ジェノバを倒せば「イフリート」のマテリア、船内に「ぜんたいか」のマテリア
●コスタ・デル・ソル:ビーチで神羅の宝条と再会する。彼の情報を頼りに、セフィロスを追って西のコレル山へと向かう。
●コレル山～北コレル:バレットの故郷で、彼の過去が明らかになる。コレル山鉄橋の上に「へんしん」のマテリア
●ゴールドソーサー～コレルプリズン:ケット・シー仲間に。バトルスクエアで殺人事件発生、濡れ衣を着せられ、コレルプリズンへ。
●コレルプリズン:バレット、親友ダインとの決着をつける。
●ゴールドソーサー:コレルプリズンのしきたりに乗っ取り、牢獄から脱出するためにクラウドはチョコボレースに出場。これに優勝してバギー入手。チョコボレーサーの控え室に「ラムウ」のマテリア
●ジャングル～コンガガ村:壊れた魔晄炉でタークスとの戦い。魔晄炉内に「タイタン」のマテリア、村の入口に「ひっさつ」のマテリア

NTASY VII

全キャラの究極リミット技の入手方法完全公開!



ストーリー編(P52)

ついに飛空艇入手! 舞台は全世界へ!

後半戦突入! 飛空艇入手から、コンドルフォートのヒュージマテリア入手までを手取り足取り完全攻略!

キャラクター編([illegible])

すべてのキャラの究極リミット技を、ついに公開!



究極リミット技の入手方法から、オススメの武器、マテリアまで、全9キャラそれぞれの戦い方を徹底検証。誰も知らなかった、キャラクターたちの本当の姿が見えてくるはずだ。

Q&A編([illegible])

知りたかった情報が必ずわかる!

やり残したことがすべてわかる。今だから答えられる禁断のQ&A集。これからプレイする人も必見!

ウラワザ編([illegible])

ウラワザデータベース『FFVII』限定版

続々と届く「FFVII」のウラワザ。役に立つものからちょっと笑える小ネタまで、最新ワザを一挙に公開。

●**コスモキャニオン～ギ族の洞窟**:レッドXIII、父への疑惑が解ける。ギ族の洞窟内に「ついかこうか」のマテリア、ボスを倒すと「じゅうりょく」のマテリア

●**ニブルヘイム～ニブル山**:神羅屋敷で、セフィロスと出会う。彼のあとを追ってニブル山に向かう。ヴィンセント仲間になる(仲間にしなくても進行する)。金庫を開けると「オーディーン」のマテリア、セフィロスに会うと「しょうめつ」のマテリア、坑道内に「ぜんたいか」のマテリアと「そくせい」のマテリア、ボスを倒すと「カウンター」のマテリア

●**ロケット村**:タイニー・ブロンコ入手。シド仲間に。

●**武器職人の小屋**:キーストーンの情報を聞く。

●**ウータイ**:ユフィが仲間にいればマテリア盗難イベント発生(ユフィがいない場合は何も起こらない)。五強の塔をクリアすれば「リヴァイアサン」のマテリア、マテリア屋に「MPきゅうしゅう」のマテリア、猫屋敷の2階に「HPきゅうしゅう」のマテリア(ユフィ救出後)

●**ゴールドソーサー**:キーストーン入手。デートイベント後、ケット・シーが神羅のスパイであることがわかる(キーストーンを奪われる)。

●**古代種の神殿**:黒マテリア、セフィロスの手に渡る。エアリス抜ける。ボスを倒すと、「バハムート」のマテリア、神殿内部に「へんか」のマテリアと「ラッキー」のマテリア

●**ゴンガガ村～ボーンビレッジ**:ボーンビレッジでルナハープを発掘(ハシゴ上り、テント左側)。眠りの森へ。森の中に「クジャタ」のマテリア(動き回っているので注意)

●**眠りの森～忘らるる都**:祭壇で祈りを捧げるエアリスを発見するが、突如現れたセフィロスによって……。貝殻状の建物の最上階に「いんせき」のマテリア、サンゴの谷洞窟に「マジカル」のマテリア、忘らるる都の民家に「てきのわざ」のマテリア

●**アイシクルロッジ～大氷河**:スノーボードで斜面を滑り下り、大氷河を抜ける。大氷河に「アレクサンダー」のマテリアと「ついかぎり」のマテリア、大雪原の中継地点に「ぜんたいか」のマテリア

●**ガイアの絶壁～セフィロスの間**:絶壁を登り、大クレーターへ。セフィロスの幻影に踊らされるクラウド。そしてついにメテオが発動する。一同は、クラウドを残し飛空挺で脱出するが……。クレーターに「バハムート改」のマテリア、竜巻の迷宮に、「MPターボ」のマテリア

今回の攻略チャート

●**ジュノン**:錯乱したクラウドを残し、神羅の飛空艇で脱出した一同。しかし仲間は離ればなれになり、ティファとバレットは神羅に監禁されてしまっていた。2人の処刑が決行されようとしたそのとき、太古の時代より復活したウェポンがジュノンを襲撃!

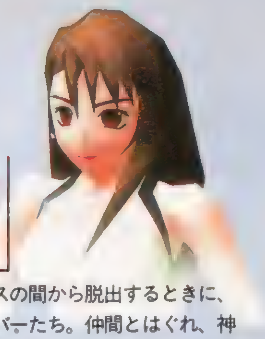
●**ミディール**:ウェポン襲来のどさくさに紛れ、飛空艇を奪って逃走したティファたち。仲間と再会を果たすが、そこにクラウドの姿はなかった。そんな中、立ち寄った温泉村で魔晄中毒により廃人同然となったクラウドを発見。ティファは、看病のために村に残ることを決意する。

●**コレル**:メテオを止めるため、ヒュージマテリアを集める神羅。シドを新リーダーとした一行もまた、独自にヒュージマテリアの収集を開始する。コレル魔晄炉から運び出されたヒュージマテリアを追って列車で追撃するが、列車は北コレルへ向け暴走を開始してしまう。

●**コンドルフォート**:神羅の次の狙いはコンドルフォートのヒュージマテリア。これを阻止するため、シドたちはコンドルフォートの戦いの指揮をとる。大部隊を相手に、最後の戦いが開始。激戦のうえ神羅を撃退したそのとき、ついにコンドルの卵が孵化!

ストーリー編

黒マテリアがセフィロスの手に渡ってしまい、ついにメテオが発動された！　ますます混迷の度を深める急転直下のストーリーを、今号でも詳しくフォローするぞ。



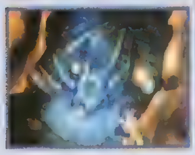
迫るメテオと目前の処刑、絶体絶命のピンチを脱してジュノンを脱出！

崩れ落ちる大空洞のセフィロスの間から脱出するときに、散り散りになってしまったメンバーたち。仲間とはぐれ、神羅カンパニーのジュノン支社に運ばれたティファとバレットは、なんとメテオとウェポン騒動を引き起こした張本人として処刑されることに！　このシーンでは操作するキャラクターが場面によって切り替わる。ティファとバレットを交互に操作しながら、ジュノンを脱出するのだ!!

▶ティファの処刑が始まる直前、ウェポンが来襲！



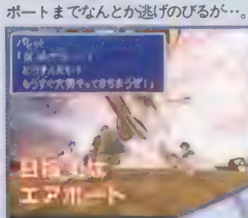
▼ウェポンの襲撃でできた亀裂からティファは外へ！



▶一方、エアポートを目指すバレットとケット・シーはユフィと再会。



▼巨大な飛空艇が停泊しているエアポートまでなんとか逃げのびるが…。





▲危機一髪、キャノン砲の先端に追いつめられたティファを救ったのは、巨大な飛空艇に乗って現れたバレットだった。

●ジュノンエリア

ジュノン支社

メテオとウェポンの事態を引き起こした張本人として、処刑されかかるティファとバレット。互いに孤立した2人は、別々のルートでジュノン支社からの脱出をはかる！　四面楚歌状態のジュノンから無事に脱出できるか!?

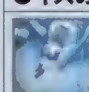
●オススメ装備

防具	極光の腕輪	マテリア	「じかん」のマテリア、「カウンター」のマテリア
アクセサリ	守りの指輪		

［行動チャート］

1	ティファが目を覚ます
2	バレットと話す
3	ティファ、バレット連行される
4	ティファがガス室に入れられる
5	ケット・シー登場
6	バレット、ケット・シー エアポートへ
7	ティファ、イスの拘束具をはずしガスを止める
8	ティファ、壁の亀裂から脱出
9	ティファ、飛空艇に救出される
10	ティファ仲間と話す
11	オペレーションルームでパーティ編成
12	パイロットに話しかけて発進

●イスの拘束具をはずす手順はこうだ!



足（×ボタン）
まずは足を伸ばして鍵を引き寄せようとする。しかし届かない。



足と頭（×＋△）
頭と足を同時に動かすと、器用に鍵を口にくわえる。



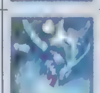
足（×ボタン）
そのまま身体もずらして鍵をキャッチ。足元に引き寄せる。



頭と手（□か○＋△）
口にくわえた鍵で、どちらか片方の手の拘束具をはずす。



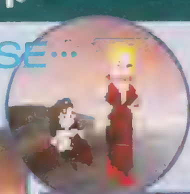
頭（△ボタン）
今度は身体のズレを戻して、元通りイスに腰かける。



もう片方の手（○か□）
自由になった手で、もう片方もはずす！

FFVII やりこみガイド (1)

火花散る女の戦い！タイミングが重要だ!!

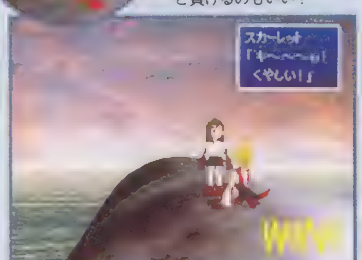


▼勝負は先に5発殴った方の勝ち。パーフェクト勝ちにこだわらなければ、連打しているだけでも結構勝ててしまうぞ。普段は見られないポーズ見たさに、わざと負けるのもいい？

キャノン砲の砲頭でティファとスカーレットがほっぺたを張りあうシーン。この勝敗が後のストーリー展開を左右することはないが、どうせならこれまでの恨みをスパーンと晴らして気持ち良く脱出したいところだ。ここでは少しでもモーションの開始が早かった方が相手を叩く。タイミングがすべてだぞ。



▲先に殴られたからといって油断は禁物。すぐにボタンを再入力しないと殴り返される。



【モンスターデータの見方】出＝出現地域、L＝レベル、H＝HP（ヒットポイント）、M＝MP（マジックポイント）、弱＝弱点、E＝EXP（経験値）、A＝AP（アビリティポイント）、ギ＝ギル、操＝操れる可能性、盗＝盗めるアイテム、変＝変化するアイテム、落＝落とすアイテム。
※属性の略称は以下の通り。炎→火の効果、冷→冷気の効果、雷→電撃の効果、土→大地の効果、毒→毒の効果、重→重力の効果、水→水の効果、風→風の効果、聖→聖なる効果。

MapGuide
ジュノン支社

大小のエリアがいくつもつながった広いマップだが、マップのつながりそのものは簡単で道に迷うことはない。拾えるアイテムもないので、一気に駆け抜けてしまってかまわないぞ。バレットとケット・シーの脱出ルートにはモンスターが出現する。行動を開始する前に、武器や防具、マテリアの装備をチェックするのを忘れずに。ヘイストの魔法と「カウンター」のアビリティが有効だ。



ティファとバレットそれぞれの脱出ルートをしっかり把握しておこう！

MONSTER DATA

L	34	E	300
H	1300	A	10
M	100	ギ	420
弱	−	操	○
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン		

バレットとケット・シーが合流する場面で出現。眠りと暗闇の攻撃あり。無効／なし

L	35	E	1000
H	4000	A	85
M	340	ギ	750
弱	−	操	○
盗	万能薬		
変	なし		
落	エクスポーション		

味方1人が700前後のダメージを受ける特殊攻撃「必殺剣」がやっかい。無効／なし

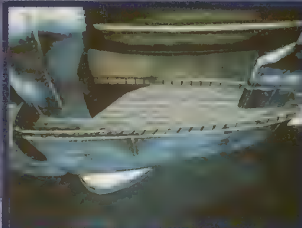
L	38	E	1200
H	3000	A	100
M	200	ギ	1600
弱	雷	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	エクスポーション		

ダメージを与えるとミサイルで反撃してくる。無効／死毒乱蛙小徐石闘無

※ステータスの略称は以下の通り。死→戦闘不能、瀕→瀕死、眠→睡眠、毒→毒、悲→悲しい、怒→怒り、乱→混乱、黙→沈黙、速→ヘイスト、遅→スロウ、止→ストップ、蛙→カエル、小→ミニマム、徐→徐々に石化、石→石化、回→リジェネ、物→バリア、魔→マバリア、反→リフレク、防→メガバリア、宣→死の宣告、操→操られている、闘→バーサク、無→無敵、マ→マヒ、暗→暗闇

Map Guide
ハイウインド

パーティを乗せて大空を駆ける飛空艇ハイウインドの内部を解剖！



甲板 ユフィの指定席？

船酔いが激しいユフィは甲板で寝ていることが多い。艇内にいなければ、甲板に出てみよう。





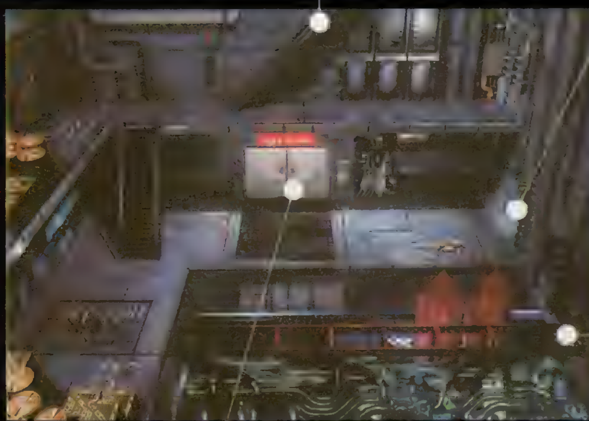
空のチョコ房
チョコボの休憩所

乗用のチョコボを手に入れて、そのまま飛空艇に乗るとチョコボはこの部屋で休憩することになる。

飛空艇内

すべての部屋をつなぐ中央広間

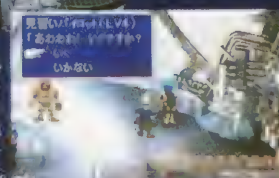
艇内の各部屋へは、この広間を通って移動する。初めてハイウインドに乗った場面で、オペレーションルームの前にいるクルーと話すとおもしろい話がきける。





操縦室
すべての機能を統括する中枢

パーティメンバーと飛空艇のクルーの大部分はここに詰めている



▶操縦士に話しかけると、ハイウインドを発進させるか聞いてくる。操縦士のセリフはレベルに応じて変化。

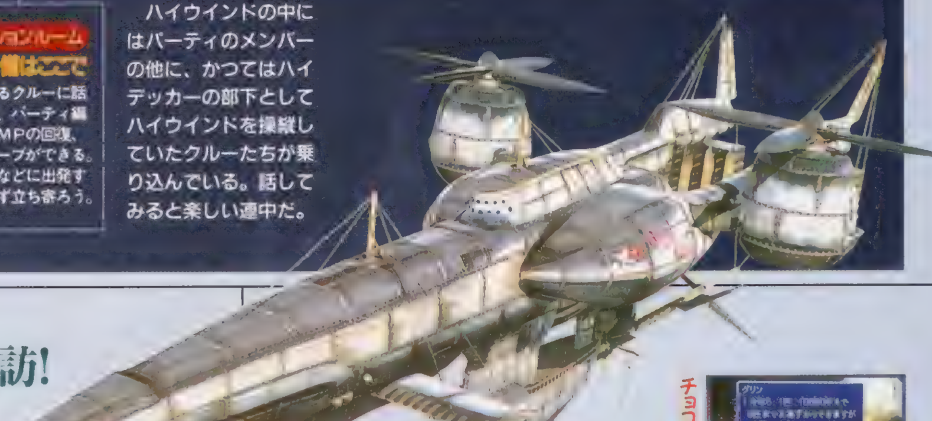


オペレーションルーム
冒険の準備はここで

ここにいるクルーに話しかけると、パーティ編成、HPとMPの回復、データのセーブができる。ダンジョンなどに出発する前には必ず立ち寄ろう。

■＝セーブポイント

ハイウインドの中にはパーティのメンバーの他に、かつてはハイデッカーの部下としてハイウインドを操縦していたクルーたちが乗り込んでいる。話してみると楽しい連中だ。



ハイウインドで今までに旅した世界を再訪！きっと新たな発見がある！

ミッドガル

今の段階では入ることはできないし、誰もいない。のちほどまた来てみるとゲートの前に男の人が立つようになる。彼の話を聞けるようになったら、彼のヒントに沿って行動しよう。

カーム

宿屋の２つ隣に、家の中に犬を飼っている老人がいる。彼に話しかけると、対ウェポン用の秘密兵器を運んでいた大型飛空艇が、空のウェポンに襲われて海に沈められたという情報が聞ける。ということは海の中を行く乗物で発見できる？

飛空艇が沈んだ？

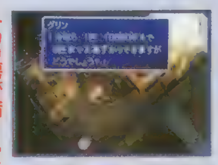


▶海のもくずとは、何ともったいない話だ。

チョコボ牧場

１つ１万ギルでチョコ房を借りられる。牧場の入口を右に行くと、「チョコボよせ」のマテリアが。

チョコ房が借りられる



▲借りられるチョコ房の数は、最高で６つだ。

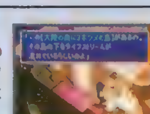
コンドルフォート

足しげくかよって神羅軍を追い払っている人は、またそろそろ敵が攻めてくる頃なのでは？　アイテム屋が「Sマイン」と「エーテル」を新入荷。マテリア屋の品揃えは一新されている。

アンダージュノン

以前にモンスターから救った少女、プリシラの家に行くと、ライフストリームが流れている正確な場所の情報を知ることができる。

プリシラの情報



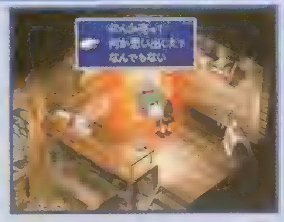
▶イルカと友だちのプリシラは、ライフストリームのことに詳しかったりする。

ハイウインドで行けるようになった場所を網羅！

海も山もひとまたぎのハイウインドを手に入れたことで行けるようになったスポットを、チェックポイントも踏まえて詳しくガイド！



▲ワールドマップに表示されない場所もある。世界の隅々まで飛び回って怪しい場所はないか調べてみよう。



▶ちょくちょく話をしにくれば、特別なチョコボを産ませる交配方法などを思い出す。

チョコボマニア（?）の仙人が住む草原の一軒家
チョコボ仙人の家

AREA DATA

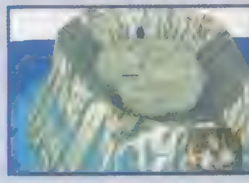
	名称	価格
【チョコボ野菜】	ボロフの実	2000
	パラムの実	1500
	シルキスの野菜	5000
	レイゲンの野菜	3000
アイテム	「てきのわざ」のマテリア	

アイシクルエリアのほぼ中央の山々の間に、飛空艇が降りられる緑地がある。中に住んでいるチョコボ仙人は、チョコボに対する造詣が深いが少々おボケの様子。たまに何かを思い出すことがある。

見えるけど行けない!?……謎の4洞窟

その1 絶海に浮かぶ謎の孤島

▼ゴブリンアイランドから、さらに北上した位置にあるぞ



その2 連なる細長い島の洞窟

▼チョコボ牧場からまっすぐ東の位置にあるのだ



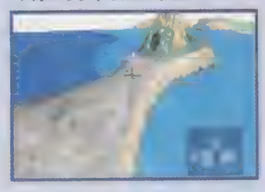
その3 険しい山に囲まれた滝の裏には…？

▼左の大陸の中央にある。タイニー・ブロンコでも飛空艇でも入れない



その4 ウータイの東のはずれにある洞窟

▼ウータイエリアの最東端、ロケット村のちょうど西にある





テトラエレメンタルに変化

▲「へんか」のコマンドで倒せば強力なアクセサリに変化するぞ。

パワーアップしたサボテンダーの群生地
サボテンアイランド

コスモキャニオンがある位置から、まっすぐ南下すると見つかる小島がそれ。この位置関係を頭において、スタートボタンで表示されるワールドマップを見ながら探せばすぐに発見できる。ここには本物のサボテンダーが生息している。じつはコレルプリズンにいたのはサボテンダーという偽者だったのだ。

MONSTER DATA

●サボテンダー



L	40	E	1000
H	6000	A	100
M	120	ギ	1000
弱	—	操	
盗	なし		
変	テトラエレメンタル		
落	なし		

HPが高い。ぎりぎりまで追いつめて「へんか」のコマンドで倒せ。無効／蛙小

今回、ゴブリンとはここでしか会えないぞ
ゴブリンアイランド

チョコボ牧場からまっすぐ北上した地点にある島。シリーズでは定番モンスターのゴブリンだが、「FFⅦ」ではこの島にしか出現しない。だから「ゴブリンパンチ」はここでしかラーニングできない。



ゼイオの実を盗め

▶ゴブリンから盗める「ゼイオの実」はかなり貴重。



ゴブリンパンチ

▲ラーニング可能な「ゴブリンパンチ」。結構強力だ。

MONSTER DATA

●ゴブリン

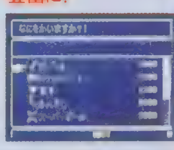


L	40	E	20
H	2000	A	20
M	80	ギ	20
弱	—	操	
盗	ゼイオの実		
変	なし		
落	ゼイオの実		

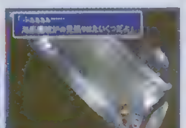
ゼイオの実はオイシイが、他の実入りは少ない。取るもん取ったら用なし。無効／蛙小

ジュノン

アルジュノンの武器屋とアイテム屋、エルジュノンの武器屋、アクセサリ屋、なんでも屋の品揃えが一新されている。また、見張りがいて入れないが、海底魔晄炉に続くエレベータには乗れる。



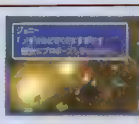
⬇武器の品ぞろえが豊富に!



⬆海底魔晄炉の手前まで行ける

コスタ・デル・ソル

すべてのショップの品揃えが変わっている。なんと、ジョニーが彼女にプロポーズしている！



ジョニーが彼女にプロポーズ

▶メテオに背中を押されてプロポーズ!?

北コレル ゴールドソーサー

北コレルの村人たちは、迫り来るメテオに少なからず動揺している。ゴールドソーサーもまた、メテオが迫って来てとても開園できる雰囲気ではないのか、営業を一時停止している。

ゴンガガ

村人に話しかけると、ライフストリームのことだったらブーゲンハーゲンが詳しいという情報が聞ける。ブーゲンハーゲンならクラウドを見つけるためのいい知恵を出してくれるかも。

ウータイ

ウータイの総本山（ゴドーの家？）では、メテオの衝突を恐れる人々が一心不乱に祈りを捧げている。



祈りを捧げる人々

◀祈っても不安はつのるばかり。

コスモキャニオン

ブーゲンハーゲンはライフストリームについて貴重な情報をくれるが、一番肝心なところを忘れてしまっている。

アイテム	「フルケア」のマテリア（道具屋） マジックアップ（道具屋） エリクサー（道具屋）

「フルケア」のマテリアを発見

▶「フルケア」のマテリアはこの奥だ



ロケット村

武器屋とアイテム屋の商品が変わっている。以前にはなかった宝箱が置かれている。

アイテム	フォースブレス（武器屋） ガードアップ（アイテム屋）

新たな宝箱を見つけた!

▶「フォースブレス」は実用性の高い防具。



●ミディールエリア

ミディール

ライフストリームの流れが地上にもっとも近づくポイントでは、ときおり地上にまでその流れが吹き出すことがある。ミディールは、そのライフストリームと地上の接点にいちばん近い場所にある温泉村だ。ライフストリームの流れに飲み込まれたクラウドを探し、かすかな希望を胸に村をおとずれるティファと仲間たち。そこには魔晄中毒によって廃人同然になったクラウドとの再会が待っていた…。

●オススメ装備

防具	極光の腕輪	マテリア	「へんか」、「えんきょりこうげき」のマテリア
アクセサリ	リボン		

［行動チャート］

1. 犬に話しかける
2. 老人の話に加わる
3. クラウドと再会、しかし…
4. ティファはクラウドの看護のため村に残る
5. 他の仲間はハイウインドで出発



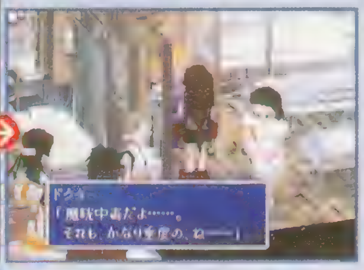
のどかな村での悲しい再会——クラウドが心を取り戻すのはいつ——?

ミディールではクラウドとの再会イベントのほかに、「ふういん」のマテリアと「呪いの指輪」がそれぞれ手に入るイベントが発生する。これら2つのイベントは、誰がパーティのリーダーになっているかで展開やセリフが微妙に変化するぞ。特に最強クラスの攻撃魔法「フレア」が使える「ふういん」のマテリアは、必ず手に入れよう。クラウドと再会すると、ティファが看護のため村に残ることになる。



クラウドを見つけた!?

▼再会したものの、クラウドは心を失っていた。過酷な現実にうちのめされるティファと仲間たち。



▼クラウドの回復を信じるティファは、ミディールに残って彼の看護を続けたいと申し出る。自分の気持ちに正直に行動しようとするティファに、仲間が反対できるはずもないのだ。

ティファとしばしの別れ…



仲間たちはハイウインドへ

▶ティファにクラウドの世話をまかせ、他のメンバーはハイウインドに戻る。この2人がパーティから欠けてしまうのは、寂しいかぎりだが……。



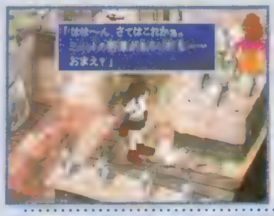


▲クラウドとティファが復帰するまでの間、残りのメンバーでできることはないかと思案するパーティの面々。これからの展開は?

FF VII やりこみガイド(3)

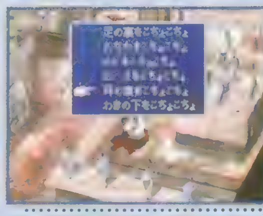
白いチョコボから「ふういん」のマテリアをもらう方法

村のショップで品物を買いあさるおばさんが連れた白チョコボは、「ふういん」のマテリアを隠し持っている。下の手順のとおりに彼(?)の機嫌を取ればもらえるぞ。



1 ミメットの野菜を用意

◀「ミメットの野菜」を持っていなければ、白チョコボは相手にもしてくれない。持っていればよし、なければグラスランドエリアのチョコボ牧場に行って買ってこよう。



2 子チョコボに話しかけて耳の裏をくすぐる

◀白チョコボに「ミメットの野菜」を食べさせると、こちょこちょできる。ここで耳の裏をくすぐってあげると…。

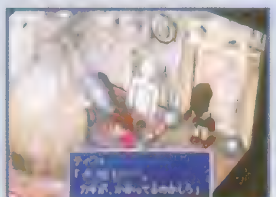


3 「ふういん」のマテリア入手!

◀機嫌を良くした白チョコボは「ふういん」のマテリアをくれるぞ。くすぐったポイントによっては、照れたり怒ったりする場合もある。全部ためしてみる?

武器屋のとびらのナゾを解くと「呪いの指輪」が手に入る!

武器屋の奥にある鍵のかかったとびらには秘密が隠されていて、その謎を解くとアクセサリの「呪いの指輪」を入手できる。武器屋のとびらに秘められた謎とは…?



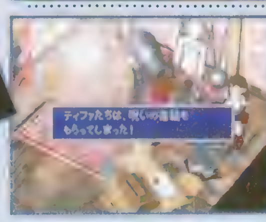
1 武器屋のとびらを調べる

◀まずは武器屋の奥にあるとびらを調べよう。このとびらに鍵がかかっていることを確認しないと、民家の横にある隠しアイテムを手に入れることができないのだ。



2 「ぜったいに〜カギ」を入手

◀アクセサリを売ってくれるお手伝いさんがいる民家の横に、歩くと"ギッ"と音がする場所がある。そこを調べると「ぜったいに〜カギ」を入手できるぞ。



3 「呪いの指輪」を入手

◀「ぜったいに〜カギ」を例のとびらに向かって使うと、なんと鍵が折れてしまう。それを正直に武器屋の主人に話すと、とびらの秘密が明かされ「呪いの指輪」をもらえる

MapGuide
ミディール

各種ショップには良品質の品物が取りそろえられている。それ相応に値も張るが、装備品ぐらいはメンバー全員のものを新調しておきたいところ。アクセサリは左端の民家のお手伝いさんに話しかけると売ってもらえる。炎、冷気、雷の指輪はオススメの逸品だ。

民家の「エリクサー」を持っていくと呼び止められるが、もらえる。

クラウドが運び込まれている病院。魔晄中毒のクラウドは廃人同然に。

[illegible]がする場所を調べると「ぜったいに〜カギ」を入手。

村のおじいさんたちがクラウドの噂話をしている場所。ティファが聞きつける。



①〜③＝アイテム　Ⓔ＝イベント

MAP DATA

【武器屋】

名称	価格
クリスタルソード	[illegible]
クリスタルグラブ	[illegible]
A・Mキャノン	[illegible]
クリスタルコーム	[illegible]
クリスタルクロス	[illegible]
クリスタルメガホン	[illegible]
パルチザン	[illegible]
ウィンチェスター	[illegible]
クリスタルバングル	[illegible]
[illegible]	[illegible]

【アクセサリ屋】

名称	価格
お守り	[illegible]
炎の指輪	[illegible]
冷気の指輪	[illegible]
雷の指輪	[illegible]
フェアリーリング	[illegible]
ジュエルリング	[illegible]
ホワイトケープ	[illegible]

【マテリア屋】

名称	価格
HPアップ	[illegible]
MPアップ	[illegible]
へん[illegible]	[illegible]
じゅう[illegible]	[illegible]
しょう[illegible]	[illegible]

【アイテム屋】

名称	価格
ハイ[illegible]	[illegible]
フェ[illegible]	[illegible]
エー[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
万能薬	[illegible]
テント	[illegible]

アイテム
① ぜったいに〜カギ
② エリクサー
③ 呪いの指輪
④ 「ふういん」のマテリア(白チョコボ)

武器屋の奥には鍵のかかったナゾのとびらがある。「ぜったいに〜カギ」を使うと──。

MONSTER DATA

●クリセイルス

L	37	E	800
H	1500	A	80
M	100	ギ	600
弱	−	操	
盗	なし		
変	ドリームパウダー		
落	エーテル		



「眠り鱗粉」の特殊攻撃で味方を眠らせてから攻撃してくる。無効／なし

●ネックハンター

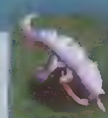
L	30	E	650
H	2000	A	80
M	100	ギ	1000
弱	−	操	
盗	鎮静剤		
変	なし		
落	エーテル		



集団で現れ、特殊攻撃の「ライジングダガー」を連発する。無効／なし

●スパイラル

L	39	E	700
H	2800	A	80
M	100	ギ	1300
弱	−	操	×
盗	エクスポーション		
変	ガードアップ		
落	ハイポーション		



「へんか」のコマンドで倒せばオイシイ。積極的に狙おう。無効／闇蛙小乱

●ヒポグリフ

L	37	E	800
H	3000	A	80
M	280	ギ	1500
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	やまびこえんまく		



「レベル2コンフュ」はかかる率が高い。要注意！無効／眠乱止蛙小闇マ

●シーウォーム

L	22	E	1300
H	9000	A	200
M	200	ギ	5000
弱	冷	操	×
盗	海龍のウロコ		
変	海龍のウロコ		
落	エーテルターボ		



海辺にのみ出現する。ブリザガが超有効！　無効／毒死乱止蛙小石毒無マ土

心機一転！　シドをリーダーに ヒュージマテリアの奪取に乗り出すぞ!!







◀リーダーは熱い心を持つ男、シドに決定！

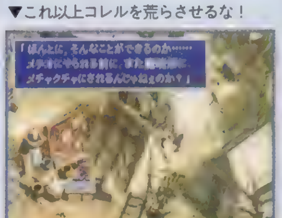
ミディールでティファと別れたあと、ハイウインドに戻って今後どうするかを話し合う仲間たち。ここでケット・シーの逆スパイ活動により、神羅がコンドルフォートとコレル魔晄炉のヒュージマテリアを狙って動き始めたことがわかる。

ここから先はシドを臨時のリーダーに押し立てて、2つのヒュージマテリア奪取に乗り出すことになるぞ。コンドルフォートとコレル魔晄炉のどちらを先にクリアするかはプレイヤーの自由。神羅軍の先手を打て！

コレル魔晄炉

少々遠回りになるが、コレル魔晄炉へはゴールドソーサーエリア側、つまり北コレル村から向かうのが得策だ。コレルエリア側に飛空艇を止めてコレル魔晄炉へ行くと、列車チェイスのイベント後にわざわざ歩いて飛空艇を取りに戻るハメになる。そちらの方がよほど面倒だぞ。

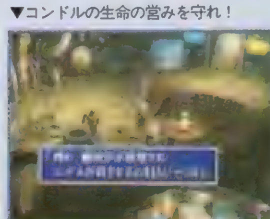
▼これ以上コレルを荒らさせるな！



コンドルフォート

これまでにＳＬＧバトルをこなした回数に関係なく、ヒュージマテリアのイベントが発生するとここでの戦いは最後になる。仮に、一度もコンドルフォートで戦ったことがなくてもだ。総力を結集した神羅の軍勢は、ユニット数にすると50近い。まともに戦えばかなりの激戦になるぞ。

▼コンドルの生命の営みを守れ！



●コレルエリア

コレル魔晄炉

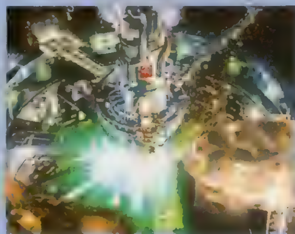
4年前、コレル村の惨事の引き金になった魔晄炉にヒュージマテリアが…！　わずかの差で神羅にヒュージマテリアを持ち去られてしまったパーティは、魔晄炉内に残されていた機関車に乗って追跡を開始する。

●オススメ装備

防具	極光の腕輪	マテリア	「ぜんたいか」のマテリア、「いかずち」のマテリア
アクセサリ	リボン		

［行動チャート］

1　北コレルからコレル魔晄炉へ
2　神羅の連中にひと足遅れでヒュージマテリアを持ち去られる
3　機関車に乗って炭坑列車を追跡
4　炭坑列車に跳び移る
5　敵を倒しながら機関車を目指す
6　北コレルに突っ込む前に列車を止める
7　村人と話してキーアイテムの「ヒュージマテリア」を手に入れる

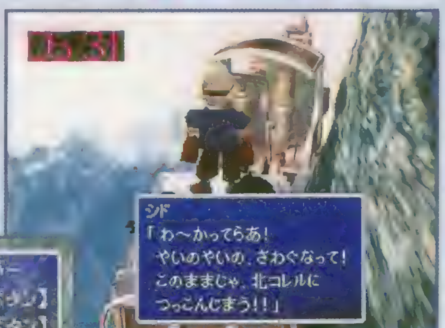


「ヒュージマテリアをめぐる激しいトレインチェイス!!」

久しぶりのコレル山だが、懐かしんでいる時間はない。出現するモンスターは前と同じだし、追加のアイテムもないので、コレル魔晄炉に直行しよう。魔晄炉の入口で見張りに立っている親衛隊を倒すと、ヒュージマテリアを積んだ炭坑列車が走り去ってしまう。パーティも機関車を拝借して追跡を開始。ここからは10分以内に逃げる炭坑列車に追いつき、さらに跳び移って列車ごとヒュージマテリアを奪う大胆かつスリリングな展開が待っているぞ。



▶炭坑列車に追いつき、跳び移る！　跳び移った列車の上では神羅のメカや親衛隊との戦闘も。





暴走する炭坑列車！　コレル村に再び危機が……

◀▲先頭車輌を乗っ取りブレーキをかけるはずが、逆に猛スピードで暴走してしまう。コレル村に突っ込む前になんとしても停車させるのだ！

AREA DATA

アイテム	●キーアイテム「ヒュージマテリア」 ●「アルテマ」のマテリア ●究極リミット「カタストロフィ」

結果は3パターンあり！　列車を止めてヒュージマテリアを奪取!!

1 成功 ●列車を無事に止めた場合

暴走を始めた炭坑列車がコレル村に突っ込む前に、ブレーキをかけてくい止めると、村人から感謝されてヒュージマテリアも無事に手に入る。さらに、子どもから「アルテマ」のマテリアをもらえるぞ。村も事なきを得て、万事めでたしめでたしなのだ。



▲列車のイベントが終わったあと、民家にいるこの女性に話しかけると、バレット用の究極リミットアイテム「カタストロフィ」がもらえる。イベントの成功、失敗に関係なくもらえるぞ。

2 残念 ●列車を止められなかった場合

暴走する列車を止められなかった場合、突っ込んできた列車によって村は半壊。ヒュージマテリアも神羅に奪われる。



▲「アルテマ」のマテリアは入手できる。ただし5万ギル必要。イベントが起こる前のデータをロードしてやり直した方が……。

3 残念 ●列車に追いつけなかった場合

列車に追いつくことすらできなかった場合はもう最悪。村は無事だが、ヒュージマテリアも「アルテマ」も手に入らない。



▲逆の意味で、普通はあまり見ることのない展開。「アルテマ」のマテリアすら手に入らないのは悲しすぎる……。

3つの注意ポイント

❶追跡の場面ではリズムが大事
一定のリズムで素早くレバーを動かすのが早く追いつくコツ。
❷メニュー画面でも時間は進む
炭坑列車の上では、メニュー画面を開いていても時間が進む。
❸最後はとにかくレバーを操作
最後は両方の操作（✚上、△と✚下、×）を実行しよう

MONSTER DATA

●親衛隊員



L	34	E	300
H	1300	A	10
M	100	ギ	420
弱	—	操	
盗	203ミリ砲弾		
変	なし		
落	Sマイン		

コレル魔晄炉の入口と、炭坑列車の先頭車両で立ちはだかる。
無効／なし

●カスタクター



L	42	E	900
H	3000	A	80
M	200	ギ	1200
弱	—	操	
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

一度に3種類ものステータス異常に陥れる「超有害スモッグ」が恐い。
無効／なし

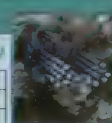
●ウルフラマイター



L	43	E	10000
H	10000	A	100
M	200	ギ	600
弱	水	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	なし		

HPの高い強敵。マイティガードにはデバリアの魔法で対抗。無効／死止蛙小石宣無マ

●イークルカン



L	46	E	2000
H	17000	A	90
M	50	ギ	3800
弱	雷	操	×
盗	ウォーリアバングル		
変	なし		
落	エクスポーション		

HPの高さが尋常でなく、戦いが長引く。雷系の魔法で手早く倒そう。
無効／土水

●ジュノンエリア

コンドルフォート

シミュレーションバトルを律儀にこなし、神羅軍と幾度も戦ったプレイヤーにとっては、他のどこよりも思い入れの深い場所になっているであろうコンドルフォート。その戦いの決着をつけるときが、ついにやってきた！

●オススメ装備

防具	極光の腕輪	マテリア	「カウンター」のマテリア、「じかん」のマテリア
アクセサリ	守りの指輪		

［行動チャート］

1 戦闘の準備
2 神羅軍を撃退する
3 魔晄炉の頂上で「フェニックス」のマテリアを手に入れる
4 依頼人のおじいさんと話してキーアイテム「ヒュージマテリア」をもらう



「SLGパート攻略」

たとえアイテムがもらえなくても、正々堂々と戦って勝ちたい！　という人のためにシミュレーションパートを攻略だ!!　最初に味方のユニットと接触する敵ユニットは、当然もっとも移動速度の速いビーストだ。戦闘前のユニット配置で、ビーストに強いアタッカーをやや多めに最前線に配置しておこう。なるべく早いうちにフィールド中央の広いエリアを確保するのが勝利のポイント。そこにシューターや岩石機を配置して押し寄せる敵を迎え撃て！

●物量作戦か…!?

神羅軍は戦闘開始直後から多数のユニットを投入してくる。こちらもそれ相応の戦力で対応しないと一気に押し切られてしまうぞ。この戦いでは、敵を引きつけて小数のユニットで撃破する作戦は通用しない。



●最前線は死守!

敵の侵攻を許してしまうほど、補充したユニットを配置できるエリアが狭まってしまう。前線で戦っているユニットが撃破されてしまったら、矢継ぎ早に補充したユニットを送り込んで敵をくい止めよう。



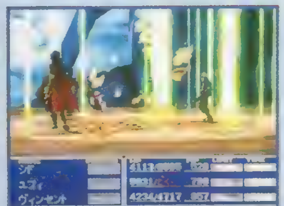
「神羅軍との決戦！ヒュージマテリアとコンドルの卵を守れ!」

ミもフタもない言い方をすれば、コンドルフォートのシミュレーションではわざと敵を踏み込ませて直接ボスを倒した方が、手っとり早く楽に勝てる。しかもこの最後の戦いでは、ボスと直接戦って勝てば「インペリアルガード」が手に入るのに対し、ユニットだけで勝利をおさめてもなんのご褒美ももらえないぞ。つまり直接ボスを倒した方が得なのだ。

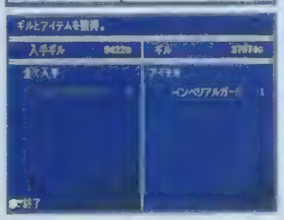
AREA DATA

【マテリア屋】名称	価格
なげる	10000
あやつる	10000
ひっさつ	10000
しょうめつ	9000
ぜんたいか	20000

【アイテム屋】名称	価格
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500
Sマイン	1000



◀とどめを刺すと「グランドアタック」をお見舞いしてから倒れる。



▲「インペリアルガード」は強力な防具。ぜひ手に入れておきたい。



▲卵が放出した炎に焼かれて、コンドルは息絶えてしまう。卵からはフェニックスの雛が生まれた。



◀雛が跳び去った後にはマテリアが。

フェニックス降臨！



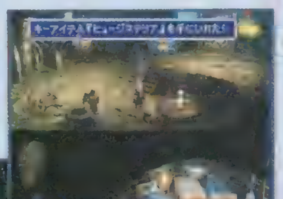
AREA DATA

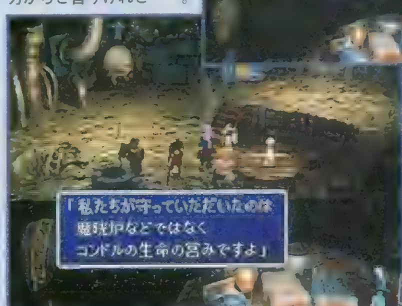
アイテム	●キーアイテム「ヒュージマテリア」●「フェニックス」のマテリア●インペリアルガード

「コンドルフォート攻防戦の意外な顛末…」

神羅軍を撃退した後、最初に魔晄炉のガードを依頼してきたおじいさんに話しかけると、魔晄炉にあるはずのヒュージマテリアを手渡される。実はヒュージマテリアは、魔晄炉が完成したときにコンドルフォートの人たちによってこっそり抜き取られていて、もともと魔晄炉の中にはなかったのだ。彼らが守りたかったのは魔晄炉でもヒュージマテリアでもなく、最初からコンドルの生命の営みだったというわけ。

▼敵をだますには、まず味方からと言うけれど……。





▲ヒュージマテリアが手に入ったのだから、よしとするべきか。

BOSS グランドホーン

CMD.

力押しだけで楽に勝てる相手だ!



L	37	E	800
H	8000	A	80
M	300	ギ	9600
弱	−	操	×
盗	なし		
変	なし		
落	インペリアルガード		

見た目のわりに攻撃力は高くない。特殊攻撃の「毒ブレス」にだけ注意すれば楽勝の相手。無効／無睡

キャラクター編

究極リミット技の入手方法&効果を一挙大公開。さらに後半戦でバッチリ役立つ戦闘方法についても徹底解説だ。



Cloud

攻守にわたって的確に行動!

クラウド●戦闘時のポイント

パーティの弱点を補うようにバランスの良い装備を!

役割的には、剣による通常攻撃をメインにしつつ、回復もこなすキャラと考えるのがベストだろう。ピンチのときは回復。攻撃に転じるときは率先して! という感じに仲間たちをグイグイ引っ張っていくのだ。どんな窮地に立たされても動じない立派なリーダーにしよう。

◀「困ったときのクラウド」という感じに、なんでもできるようにしておこう。



マテリアも攻撃系に

▲攻撃を支援するマテリア類を付けて、高い攻撃力を有効に活用してやろう。

オススメのマテリア

魔法マテリアの「かいふく」は、できるだけ装備させておくこと。また攻撃力が高いことから、コマンドマテリアの「ひっさつ」や独立マテリアの「カウンター」。それに支援マテリアの「ついかぎり」が役立つぞ。攻撃魔法はほかのキャラにまかせ、通常攻撃を中心に考えてマテリアを装備していこう。



▲回復魔法も使えるようにしておこう。

リミット技の活用法

すべてが攻撃系というのが大きな特徴。どれも威力が高く、対ボス戦では非常に効果的だ。究極リミット技を覚えるまでは、LV3のメテオレインを使っていこう。

LV1

［ブレイバー］敵単体



▲通常の3倍程度のダメージを与える。序盤戦ではこの攻撃を多用だ。

［凶斬り］敵単体



▲凶の字に斬りつけてダメージをあたえ、さらにマヒ状態にする。

LV2

［破晄撃］敵複数



▲狙った敵に剣圧で大ダメージ。周囲の敵に中ダメージをあたえる。

［クライムハザード］敵単体



▲敵を突き刺し、そのまま上昇して切り裂く。大ダメージが期待できる。

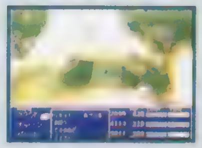
LV3

［メテオレイン］敵複数



▲空中から気を放ち複数の敵にダメージ。敵の数が少ないほど効果大。

［画龍点睛］敵全体



▲剣圧で竜巻を作り、敵全体を攻撃。即死、またはダメージを与える。

LV4

究極リミット技

超究武神覇斬

入手方法

❶ゴールドソーサーのバトルスクエアで勝ち続け、入手したポイントと交換する。



▲ゲーム中盤で入手できていれば、かなり戦いがラクになるのだが……。

超究武神覇斬はタイニー・ブロンコを取った直後から入手できるのだ。そのときに交換するポイントは51200。しかしゲーム後半のイベントでゴールドソーサーが再開店した後なら、32000ポイントで入手できるようになる。どちらにしてもかなりの長丁場になるので、400GP以上溜めてから挑戦したほうが良いだろう。



▶15回斬るので敵が複数でもダメージは大。

武器

攻撃力の高い武器が充実しているので、後半戦でも困ることはない。穴の数に関しても申し分ナシだ。攻撃面はカンペキかな。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
クリスタルソード	単×0、連×3	76	―	ミディールの武器屋
アポカリプス	単×3、連×0	88	マテリア成長3倍	コスモエリアのいにしえの森の宝箱
天の叢雲	単×6、連×0	93	―	海底に沈んだ神羅飛空艇内の宝箱
ラグナロク	単×0、連×3	97	―	8番街でボス、プラウド・クラッドを倒す
アルテマウェポン	単×0、連×4	100	マテリア成長なし、HP残量で攻撃力変化	?

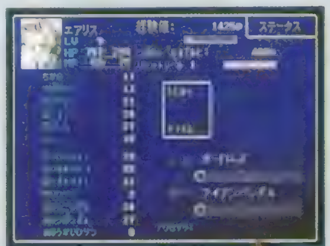
※表中の武器はゲームに登場する武器のうち、攻撃力が高いものから5つを掲載してあります。また、穴の数の「単」とはマテリアを組み合わせられない単独の穴を指し、「連」とはマテリアを組み合わせることが出来る連続した2つの穴を指します。

Aerith

エアリス●戦闘時のポイント

魔力の高さはピカイチ! 魔法を使って戦うのがベストだ!

仲間になった当初から魔力の能力値が高いのが特徴。この能力が高いと魔法を使ったときの効果が大きくなるので、素直に魔法使いとして使っていこう。攻撃、回復、召喚などをマルチに使えるようにしておけば、かなり活躍してくれるぞ。その反面、防御力や最大HPは低めなのでパーティの隊列を組むときには、つねに後列に下げておくようにしよう。



▲仲間になった直後のステータス。魔力はズバ抜けて高いが、そのほかの数値は低いのだ。



HPは低いので後列に下げること

◀後列に下げておけば、通常攻撃によって受けるダメージが減少する。



▲ほかのキャラが魔法を使うよりも効果が大きい。



どんなピンチも魔法でサポート

リミット技の活用法

大部分が味方を助ける技なので、対ボス戦ではとっても役立つ。できるだけ早いうちにすべての技を使えるようにしておこう。ただ敵を一定数倒さないと、次のリミット技を会得することができない。通常のザコ戦で敵を倒した数を稼ぎつつ戦いを進めていくこと。



LV1

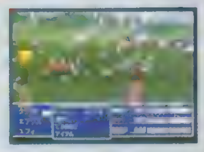
【癒しの風】 味方全体

▶HPを最大値の約半分回復。序盤のボス戦では超役立つ。体力の減少を見計らって使おう。



【邪気封印】 敵全体

ダメージに加え、サイレス+スリプル状態にする。これを使うくらいなら癒しの風を!



LV2

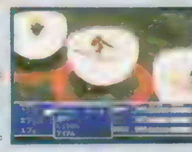
【大地の息吹】 味方全体

すべてのステータス異常を治療する。使う場面はほとんどないが、使わないと次を覚えない!



【怒りの烙印】 味方全体

自分以外のリミットゲージを最大にする超使える技。ボス戦で使えるようにゲージを溜めよう。



LV3

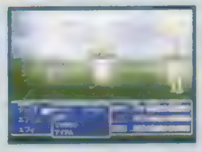
【星の守護】 味方全体

一定時間、どんな攻撃も受け付けない無敵状態にする。やはりボス戦で使いたい技だ。



【生命の鼓動】 味方全体

死者復活+HP&MP完全回復する。星の守護と使い分けて戦っていけば、もはや無敵だ。



LV4

究極リミット技

大いなる福音

入手方法

1. ジュノンエリアのオヤジ小屋(戦闘回数などを教えてくれるところ)へ行く。
2. 戦闘回数の下2ケタを奇数でそろえた状態で会話し、ミスリルを入手する。
3. ゴンガガエリアの武器商人の小屋(キー・ストーンの情報をくれたところ)に行く。
4. 男にミスリルを渡したあと、小さい方の箱を調べれば入手できる。

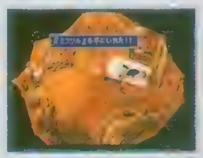


▲大いなる福音は、味方全員のHPとMPを全回復し、味方全員を一定時間、無敵状態にする技だ。

戦闘回数を教えてくれるオヤジ小屋(ジュノンエリア、コンドルフォートの北方)には、バギーを入手すれば行けるようになる。戦闘回数の下2ケタは、511や533というように奇数で揃えること。500や522のように偶数で揃えた場合には、雷の指輪をもらえるのだ。

ミスリルを入手したら、ゴールドソーサーエリアの岬にある武器商人の小屋へ持っていこう。

▼何度も出入りし、こまめに戦闘回数を調べて会話。





オススメのマテリア

魔法マテリアや召喚マテリアは、装備すると魔力にボーナスポイントが加算されるようになっている。そのため、たくさん装備していればそれだけ効果がアップするのだ。魔法マテリアの「かいふく」はもちろん、「ほのお」や「れいき」、さらに召喚マテリアなどをできるだけ装備させ、魔法を積極的に使っていこう。



▲「てきのわざ」の威力も魔力の値で変化。

武器

武器の攻撃力よりも、穴の数を重視。マテリアをたくさん装備して戦っていくこと。フェアリーテイルが一番のオススメだ。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
フェアリーテイル	単×8、連×0	37	—	ゴンガガジャングルでタークス:レノを倒す
プリズムロッド	単×0、連×2	40	—	コスモキャニオンの武器屋
オーロラロッド	単×1、連×2	51	—	ウータイの武器屋
プリンセスガード	単×1、連×3	52	守るべき者がいるとパワーアップ	古代種の神殿の宝箱
アンブレラ	なし	58	マテリア成長なし	ゴールドソーサーの景品

Barett

バレット●戦闘時のポイント

パーティの盾として活躍させるため「HPアップ」&「かばう」は必ず装備!

攻撃力と防御力、そしてHPの数値がわりと高め。それに加え、後列からでも攻撃力の落ちない武器も装備できるなど、主力の戦士としては言うことナシのキャラだ。さらにパーティの仲間を守る盾としても活躍してもらうべく、独立マテリアの「かばう」を装備させてやろう。後列から仲間をかばう場合、受けるダメージが後列扱いになり思いのほか少なくなる。ぜひ試してみてほしい。



キャラの特性を利用して攻撃

▲後列にいる敵に対しても、威力は変化しないのだ。



▼通常のダメージを受けることになり、ムダにHPが減少してしまうことになる。



▲受けるダメージは減少する。ただし魔法や、一部の特殊攻撃はかばうことができない。



打たれ強さと武器
後方から援護射撃!

オススメのマテリア

独立マテリアの「かばう」を装備した結果、仲間よりも余計にダメージを受けることになる。HP残量が気になるならば「HPアップ」もセットで装備しておくこと。魔力は低めなので、魔法系のマテリアは避けよう。そのかわりコマンドマテリアの「みやぶる」や「ぬすむ」などを装備し、戦闘を支援する行動をさせてやろう。



▲パーティの一員として攻撃以外にも貢献。

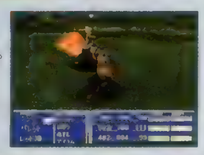
リミット技の活用法

バレットのリミット技は、敵にダメージをあたえるものがメイン。各技の威力もバツグンなので、対ボス戦で使えば手早く決着がつくことだろう。ただし扱いにくいものもあるので下の表でしっかりチェックしておくこと。レベルごとに2つの中から選んで戦うベシ!

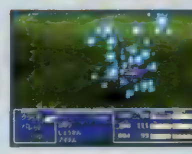


LV1

[ヘビーショット] 敵単体
通常の約3倍のダメージを与える攻撃。ボス戦、ザコ戦を問わずバリバリ使っていこう。

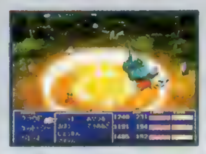


[マインドブレイク] 敵単体
敵のMPにダメージを与えて0にしてしまう。敵は特殊攻撃が使用できなくなるのだ。



LV2

[グレネードボム] 敵全体
敵の中央に爆裂弾を落としてダメージを与える。全体攻撃だが、威力はあまり大きくない。

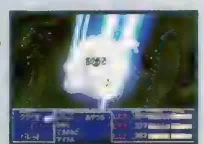


[ハンマーブロウ] 敵単体
敵を殴り飛ばして戦闘から排除する。デスの効果と同じ。ボスには効かないので注意。



LV3

[サテライトビーム] 敵全体
衛星からの支援ビームが敵全体を貫く。対ボス戦よりも、強いザコを相手にしたときに使おう。



[アンガーマックス] 敵複数
敵に向けて銃を乱射し、ランダムで16回攻撃。ボス戦、ザコ戦ともに有効な技なのだ。



LV4

究極リミット技

カタストロフィ

入手方法

❶コレル魔晄炉で発生するヒュージマテリアのイベントを終了する

❷北コレルの民家で女性と会話する。

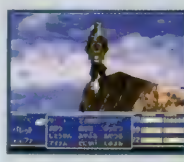
コレル魔晄炉で発生するヒュージマテリアイベントの終了後（イベント自体は成功しても失敗しても可）なら、いつでもOK。北コレルの宿屋の向かいにある民家で会話すれば、その場で手渡してくれる。意外と見落としがちなので、まだ持ってない人はすぐに取りに行ってみよう。



▲とりあえずヒュージマテリアのイベントを終わらせる。



▲女性に話しかけると、あっさり渡してくれるのだ。



▲右腕の銃に気を溜めた後、頭上高くジャンプ! 狙いを定めて撃ち始める。



▶すべてを焼き尽くすかのように、地面に向かって数秒間ビームを照射し続ける。最終的に10連続攻撃!

武器

バレットの武器は、やはり攻撃力を重視して選ぶべきだろう。マテリアの成長を犠牲にしてパイルバンカーを選んでもイイかも。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
マイクロレーザー	単×2、連×2	63	遠距離攻撃	アイシクルロッジの武器屋
A・Mキャノン	単×0、連×3	77	マテリア成長なし	ミディールの武器屋
パイルバンカー	単×0、連×3	90	マテリア成長なし	神羅ビルの宝箱
マキシマムレイ	単×0、連×3	97	遠距離攻撃	8番街の宝箱
ミッシングスコア	単×0、連×4	98	遠距離攻撃、マテリア成長なし、組み込んだマテリアのAPで攻撃力変化	?

Tifa

ティファ●攻撃時のポイント

非力さゆえ、主力キャラのサポートがメインとなる手堅く攻撃してダメージを追加だ

どちらかと言えば通常攻撃を中心に戦う戦士タイプのキャラだが、一撃で敵を倒すほどの攻撃力は持っていない。ただ攻撃させてもあまり期待はできないので、戦いでは主力メンバーが討ち漏らした敵に攻撃を加えて処理していくようになる。敵に与えるダメージを増やすべく、武器に「ぞくせい」や「ついかこうか」といったマテリアを装備するなど、いろいろと工夫を凝らして戦っていこう。

敵の弱点を狙いダメージアップをはかれ

▼冷気系の敵と戦う場合は、支援マテリアの「ぞくせい」+魔法マテリアの「ほのお」を装備。





▲パワーリストなどのアクセサリで能力を上げるのもグー。場面に応じて上手に活用していこう。

▼支援マテリアの「ついかこうか」+魔法マテリアの「ふういん」で敵を凍結だ！





リミット技に賭けるベシ！

リミット技の活用法

スロットの目は「Yeah！」がクリティカル攻撃。「HIT♥」が通常のダメージ。そして「Miss」が空振りだ。大ダメージを与えるには、やはりスロットの目押しを極める必要がある。回転する文字の間隔をしっかりチェックし、よ〜く狙って決定ボタンを押そう。



LV1

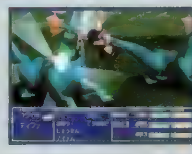
［掌打ラッシュ］ 敵単体

掌打を3連続で繰り出す(ダメージは1回分)。確実にクリティカル攻撃になるように狙え。



［サマーソルト］ 敵単体

敵の体に駆け上がり、バック転をしながら蹴る。まだまだクリティカル攻撃が狙えるハズ。



LV2

［水面蹴り］ 敵単体

敵の足下をすくうように、下段回し蹴りを放つ。しっかり狙わないとミスする場合もある。



［メテオドライヴ］ 敵単体

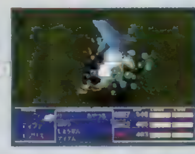
敵を抱え上げ、脳天から地面に叩き落とす。ミスする可能性が大。手堅くヒットさせよう。



LV3

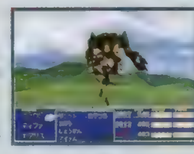
［ドルフィンブロウ］ 敵単体

地面すれすれからのアッパーで敵を突き上げる。確実に狙わないと、ミスすることが多い。



［メテオストライク］ 敵単体

片手で敵を持ち上げジャンプして地面に叩きつける。クリティカルを狙わなくてもダメージ大。



LV4

究極リミット技

ファイナルヘヴン

クラウドが行かないと入手できない。コントローラで押すボタンは「⊗、⊜、◬、R1+◬、R1+◎、⊗、⊜、◬、R1+⊗、◎、⊗、◎、⊗」だ。ゆっくり押してもOKなので、音を確かめながら確実にボタンを押すこと。失敗したらやり直そう。

入手方法

❶飛空艇入手後クラウドがパーティにいるとき、復元されたニブルヘイムのティファの家へ行く。

❷ピアノで「ド・レ・ミ・シ・ラ・ド・レ・ミ・ソ・ファ・ド・レ・ド」と弾けば入手できる。

▼手に気を溜め敵を貫くように殴る！



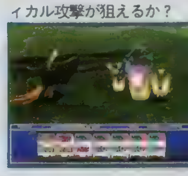
▶ピアノを調べると、操作説明を見ることができる。



▶楽譜の隙間から究極リミット技に関するメッセージが。



▼最終的にスロットの数は7つになる。すべてクリティカル攻撃が狙えるか？



オススメのマテリア

前述の通り「ついかこうか」や「ぞくせい」などを中心に装備。組み合わせる魔法マテリアは出現する敵の特徴を見て、臨機応変にチェンジしていこう。またHPが低めなので、独立マテリアの「HPアップ」で増強するのも良いだろう。魔法系のマテリアは、力や体力がダウンするので、余分には装備しないように！



▲回復系のマテリアくらいは許容範囲だが。

武器

ほかのキャラに比べ、武器の攻撃力が全般的に低い。やはりマテリアを使ってパワーアップする必要がある。頭を使って工夫しよう。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
ドラゴンクロー	単×2、連×2	62	―	アイシクルロッジの武器屋
軍手	なし	68	クリティカル率アップ	古代種の神殿の宝箱
クリスタルグラブ	単×0、連×3	75	―	ミディールの武器屋
ゴッドハンド	単×0、連×2	86	―	海底魔晄炉のボス、キャリーアーマーを倒す
プレミアムハート	単×0、連×4	99	マテリア成長なし、リミットゲージの量で攻撃力変化	?

Cid

シド●戦闘時のポイント

魔法よりも通常攻撃のほうが強力！　先陣をまかせバリバリ戦ってもらおう

仲間になるのが遅く、しかもオヤジキャラということでとかく使われにくいシド。でも能力的には、クラウドには及ばないもののバレットに匹敵するほどの攻撃力を持つキャラだ。武器が充実しているのも魅力。単なる通常攻撃だけでもバリバリ敵を倒してくれるだろう。ただ魔法に関してはちょっと苦手のようだ。



▶武器の槍は前衛用。後衛に下げてしまうと攻撃力が下がるので注意。



青龍偃月刀はとっても使える！

▼マテリア成長3倍。しかも後半に登場するので攻撃力も高めになっている。穴の数は少ないが、かなり使えるのだ。

強力な武器と技で押しまくれ！



▲防御力は低め。強いからといって無茶な戦い方はしないように。

オススメのマテリア

やはり攻撃用のマテリアがメインとなる。コマンドマテリアの「ひっさつ」や「ぜんたいぎり」を装備し、攻撃面をリードするのが良いだろう。反対に武器が前衛用なので、独立マテリアの「かばう」はオススメできない。また魔力が低めなので魔法マテリアは「かいふく」を優先に。あとは余裕があれば装備するように。



▲「ひっさつ」に賭けてみるのも良いだろう。

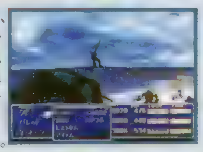
リミット技の活用法



シドの技は敵にダメージを与えるものばかり。敵複数を攻撃する技も多いので、ボス戦はもちろん、ザコ戦でも多用していこう。ただしほかのキャラに比べ、ちょっと覚えにくい感じ。このコーナーの最後にある「リミット技を覚える条件」をよく読んでおくように。

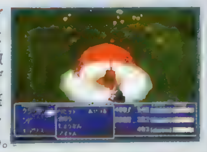
LV1

【ブーストジャンプ】敵単体



ジャンプ後、急降下して勢いをつけ、地上にいる敵単体を貫く。対ボス戦ではスッゴク役立つ。

【ダイナマイト】敵全体



タバコでダイナマイトに火をつけ、敵の中心に投げて攻撃。序盤のザコはコレで一掃できる。

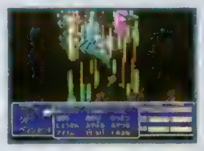
LV2

【ハイパージャンプ】敵全体



ブーストジャンプの強力版。シドのレベルによって一撃死が発生することもあるのだ。

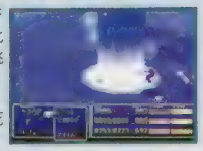
【ドラゴンモッド】敵単体



敵のＨＰ、ＭＰを吸収し自分のものにする。効果が小さいため、使う機会は少ないだろう。

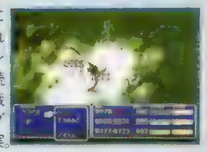
LV3

【ドラゴンダイヴ】敵複数



ハイパージャンプの強化版。何度も跳び上がり、6回攻撃する。やはり一撃死もアリ。

【大乱闘】敵複数



敵の中央に飛び込み暴れまくる。ランダムで8連続攻撃。ボス戦で使えば大ダメージは確実。

LV4

究極リミット技

ハイウインド

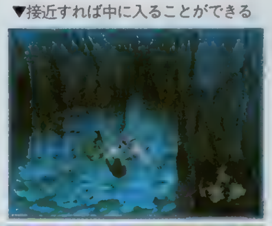
まず潜水艦を入手するのが条件。海底に潜りゴールドソーサー近海を探し回ればすぐに沈んでいる飛空艇を発見できるだろう。究極リミット技のハイウインドは、飛空艇に援護射撃を要請するもの。16発のミサイルで複数の敵を攻撃するのだ。

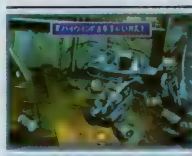
入手方法

❶潜水艦を入手する

❷ゴールドソーサーの近海に沈んでいる神羅飛空艇に行く。部屋の中にある宝箱から入手。

▼接近すれば中に入ることができる





◀内部を捜索し、宝箱からハイウインドを入手





▲上空にいる飛空艇に援護射撃を要請するシド。

▶敵が複数でも安心。対ボス戦ならすべてボスに命中。

武器

ゲーム後半に登場する武器は、どれも攻撃力が高いものばかり。ただマテリアを装備する穴の数が全体的に少な目なのが難点。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
グローランス	単×0、連×3	78	―	神羅ビルの宝箱
青龍偃月刀	単×0、連×1	86	マテリア成長3倍	海底魔晄炉の宝箱
ロンギヌス	単×0、連×2	92	―	海底に沈んだ神羅飛空艇内の宝箱
ビーナスゴスペル	単×0、連×4	97	マテリア成長なし	ロケット村
方天画戟	単×6、連×0	100	マテリア成長なし、MP残量で攻撃力変化	ゴールドソーサーの景品

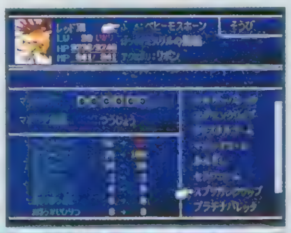
Red XIII

レッドXⅢ ●戦闘時のポイント

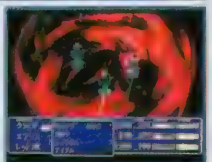
攻撃、回復、てきのわざ 戦いが有利に展開するように 味方をバックアップ!

どの数値もわりと平均的で、これといって秀でた能力はないようだ。それに強い武器が少ないせいか、攻撃力に関してはちょっとパワー不足に感じられる。戦闘時の役割としては、味方をサポートする側に回った方が良いだろう。いろいろなマテリアを装備させ、マルチな補助行動で味方を援護だ。

▼どの武器もいまひとつ。主力メンバーにするにはちょっと力不足かな。







てきのわざで攻撃だ

▲「てきのわざ」の担当にして、活躍させるのがベストだ。

◀魔力もだいたい平均値。魔法を使わせれば、期待通りの効果が得られるだろう。



勇者の息子はバランス良好!

リミット技の活用法

攻撃用と補助用の技のバランスか良く、対ボス戦などでは非常に便利。だが攻撃用の技の破壊力はいま一歩なので、あまり期待しすぎない方が良いだろう。LV.1のときに対ボス戦でゲージが溜まったら「ルナティックハイ」を真っ先に、状況に応じて使い分けよう。



LV1

【スレッドファング】敵単体

敵に向かって突進し、通常の約3倍のダメージを与える。序盤はこの技で敵を倒しまくろう。



【ルナティックハイ】味方全体

ヘイスト+回避率アップの効果。対ボス戦の開始直後に使えれば、かなり戦いが有利になる。



LV2

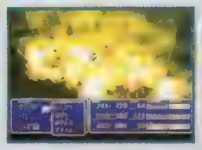
【ブラッドファング】敵単体

敵のHP、MPを吸収し自分のものにする。やはりこういった技は使いどころが難しい。



【スターダストレイ】敵複数

小さな星を落としてダメージを与える10連続攻撃。中盤のザコはこれで一掃できるだろう。



LV3

【ハウリングムーン】自分自身

バーサク+ヘイスト+攻撃力アップの効果。対象が自分だけというのがちょっと難点。



【アースレイヴ】敵複数

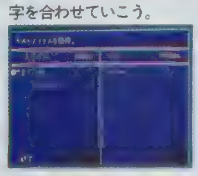
ランダムで連続5回攻撃。敵が複数の場合、当たらないヤツがいる場合も。ボス戦で使おう。



LV4



▲番号合わせは合計4回。決められた方向に回して数字を合わせていこう。



▲戦闘終了後にバッチリ入手できるのだ。

究極リミット技

コスモメモリー

入手方法

❶復元されたニブルヘイムの神羅屋敷へ行く。

❷2階にある金庫を開けてボス、ロストナンバーを倒すのだ。金庫の番号は①右−36、②左−10、③右−59、④右−97。

レッドXⅢが戦闘メンバーの中にいなくても入手可能。また復元されたニブルヘイムへは、いつ行ってもOKだ。金庫を開けると自動的にロストナンバーとの戦いになるので、金庫にチャレンジする前に戦闘準備を整えておくこと。





▲意識を集中し、星のエナジーを集めて凝縮。

◀それを敵に向かって一気に放出するのだ。すべての敵に同程度のダメージを与える。最高値は9999。

オススメのマテリア

まずコマンドマテリアの「てきのわざ」は絶対にオススメ。攻撃系、回復系、補助系の技を使って味方を影で支えよう。そして魔法マテリアも同様。「かいふく」はもちろん、そのほかバリエーションを考え、できるだけ装備させること。また出現するモンスターの特徴を見て、装備するマテリアをこまめにチェンジすることも忘れずに。



▲召喚マテリアも1種類は装備しておこう。

武器

後半戦では連結穴を重視しベヒーモスホーンよりスプリガンクリップをメインに装備するのが得策。マテリアを組み合わせて戦おう。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
セラフコーム	単×4、連×0	68	戦士セトの形見	コスモキャニオンでのイベント
クリスタルコーム	単×0、連×3	76	—	ミディールの武器屋
スプリガンクリップ	単×0、連×3	87	—	コスモエリアのいにしえの森の宝箱
ベヒーモスホーン	単×6、連×0	91	—	神羅ビルで入手
リミテッドムーン	単×0、連×4	93	マテリア成長なし、MP残量で攻撃力変化	?

キャラクター編

Yuffie

ユフィ●戦闘時のポイント

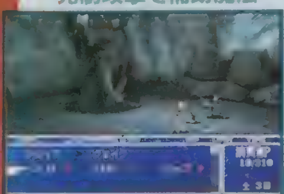
通常攻撃、魔法攻撃とも期待できる! 素早さを存分に生かして攻撃だ

さすがは由緒正しき一族の末裔だけあって力や素早さの能力値がけっこう高め。武器も後半になるにつれ攻撃力の高いものが登場してくるので、最終的にはバレットやシドに続く主戦力になってくれるだろう。魔力も低くはないので魔法を使わせるのも良い。早めに仲間にしてリミット技も覚えさせてしまえば、かなり活躍してくれるだろう。



▲すべての武器は後列からでも攻撃力が落ちないので、隊列で後列に下げておくこと。

先制攻撃で補助魔法



◀戦闘開始直後にヘイストの魔法を使うのも効果的だ。



▼バランスの良さを生かしパーティに欠けている要素をフォローだ。



武器&魔法のダブル遠距離攻撃で敵を翻弄!

オススメのマテリア

素早さに磨きをかけるべく独立マテリアの「スピード」を装備。そのほか攻撃用として「カウンター」やコマンドマテリアの「ひっさつ」も持たせよう。最初から装備している「なげる」を使い、お店で買える武器を投げまくるのも良い。あとは「じかん」や「かいふく」など、魔法マテリアを充実させればカンペキだ。



▲「なげる」は意外と大きな効果が期待できる。

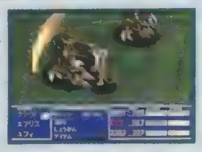
リミット技の活用法



どのレベルの技も使いやすいものばかりでとっても役に立つぞ。特に攻撃用の技は破壊力が大きく「血祭」、「生者必滅」などは対ボス戦で使うと効果は絶大。ただユフィの隊列を後列にしておくと、ゲージが溜まりにくいかも。ボス戦前には意識して溜めておくように。

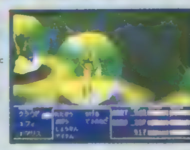
LV1

[疾風迅雷] 敵単体



敵を素早く切り裂いた後、隊列に戻って武器攻撃をする。しかしダメージは大打撃1回分だ。

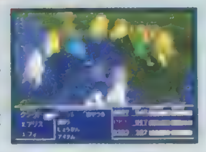
[明鏡止水] 味方全体



仲間のHPを最大値の約半分回復する。場面に応じて疾風迅雷と使い分けて戦っていこう。

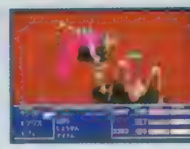
LV2

[抜山蓋世] 敵全体



気を溜めて地面を叩き、敵側の地面を隆起させてダメージを与える。空中の敵にもヒット。

[血祭] 敵複数



ランダムで連続10回攻撃。敵の数が少ないほど、1体当たりに与えるダメージも大きい。

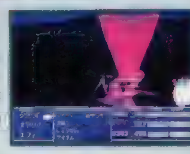
LV3

[鎧袖一触] 敵全体



敵の防御力を無視してクリティカルダメージを与える。防御力の高いボスでも効果は絶大。

[生者必滅] 敵複数



血祭の強力版。ランダムで連続15回攻撃する。やはり敵の数が少ないほど効果は大きい。

LV4

究極リミット技

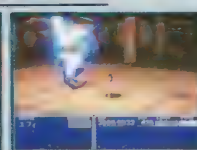
森羅万象

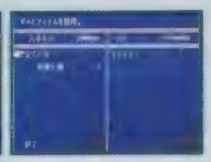
ユフィを戦闘メンバーの中に入れてウータイの五強の塔へ行くと、1階ごとにバトルイベントが発生。5階すべてで勝利すると、目的の森羅万象が入手できる。森羅万象は敵全体を攻撃する技だが、攻撃回数は1回。そして1体当たりの最高ダメージは9999なのだ。対ボス戦では、逆に生者必滅を使った方が強いかも。

入手方法

❶ユフィを連れてウータイにある五強の塔に行く。
❷5人の戦士を倒せば入手できる。







▶▶▲五強の塔は、ユフィをしっかり育てていないと勝つのは難しい。最低でも明鏡止水のリミット技が使えるようになっている状態で挑戦すること。また、面倒でも1度戦って勝利したら、町中に戻りデータをセーブするようにしよう。



◀万物の気を、持っている武器に集め一気に放つ。強力なビームを発射しているようでかなりド迫力!

武器

すべて後列からでも通常の威力なので非常に助かる。攻撃力の面では折り鶴を入手するまでがキツイ。クリスタルクロスでしのぐべシ。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
卍手裏剣	単×6、連×1	68	遠距離攻撃	ウェポン襲来後のコスタ・デル・ソルの武器屋
スーパーボール	なし	68	遠距離攻撃	エルジュノンの元マテリア屋
クリスタルクロス	単×0、連×3	74	遠距離攻撃	ミディールの武器屋
折り鶴	単×4、連×2	90	遠距離攻撃	ダチャオ像の宝箱
不倶戴天	単×0、連×4	96	遠距離攻撃、マテリア成長なし、敵のLVで攻撃力変化	?

Vincent

ヴィンセント●戦闘時のポイント

後列にいても攻撃力が落ちないのが魅力! 非力さはアクセサリでフォローだ

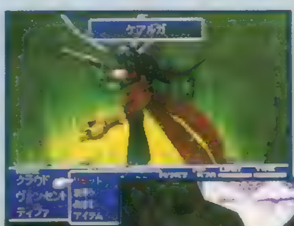
特に優れた能力もなく、かといって劣っているわけでもないというつかみどころのないキャラ。リミット技もクセがあり、あまり効果が期待できないのもツライところだ。ただ武器が充実しているのは魅力。その命中率もズバ抜けて高いので、確実にダメージを与えることができるだろう。主力として使うなら、力がアップするアクセサリを装備するのがオススメだ。



▲バレットと同じく後列からの「かばう」で味方を守らせよう。



命中率バッグンの攻撃で味方を後方から支援!



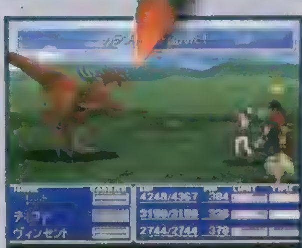


◀▼攻撃、回復魔法も使用可能にしてサポート面でも活躍させる。

攻撃・回復魔法も使って戦っていこう

オススメのマテリア

敵の攻撃から味方を守らせるべく、独立マテリアの「かばう」は必須。魔法マテリアは「かいふく」を中心に「ほのお」や「れいき」といった手堅くダメージを与えられるものを持たせること。ついでに魔力も独立マテリアの「マジカル」を装備してアップさせる。通常攻撃と魔法攻撃を使い分け、積極的に戦ってもらおう。



▲「ぬすむ」を装備して役割を与えるのも良い。

リミット技の活用法

リミット技を使うと、その名前のモンスターに変身してHPが全回復。しかし変身後は命令コマンドをいっさい受け付けなくなり、レベルごとの2つの行動をランダムで繰り返すだけになってしまうのだ。攻撃力は変る!? 対ボス戦で使うのはオススメできないだろう。



LV1 【ガリアンビースト】

使用すると攻撃力、素早さ、回避率がアップ。最大HPも130%増加する。バーサクダンスは敵単体を拳で殴り、そしてビーストフレアは敵全体をフレア(炎)で焼き払う技だ。

バーサクダンス



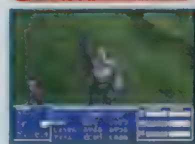
ビーストフレア



LV2 【デスギガス】

使用すると攻撃力、防御力が超アップ。最大HPは200%増加する。ギガダンクは敵単体をジャンプして殴る技で、ライブスパークは敵全体を稲妻(雷)で包み込む攻撃だ。

ギガダンク



ライブスパーク



LV3 【ヘルマスカー】

使用すると攻撃力、防御力、回避率がアップ。スプラッタコンボは敵複数をチェーンソーで切り裂き、ナイトメアは敵全体に眠りなどのステータス異常を与える技なのだ。

スプラッタコンボ



ナイトメア

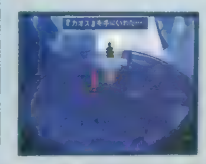


LV4 究極リミット技 カオス

入手方法

1. ヴィンセントを連れてニブルヘイムの東南にある滝の裏へ行く。
2. イベント終了後、いったん外へ出てザコ敵と数回戦闘する。
3. ふたたび滝の裏へ入ると、祭壇の上で拾うことができる。

ニブルヘイムの東南、ほど近い場所にある滝が目的地。潜水艦や山チョコボを使えば行くことができる。必ずヴィンセントを連れて行くことが条件だ。1回目のイベント終了後いったん滝の裏から出て、フィールドでザコと数回戦う。その後、ふたたび滝の裏に戻れば入手できる。この技もほかのリミット技と同じくボス戦には不向きだ。



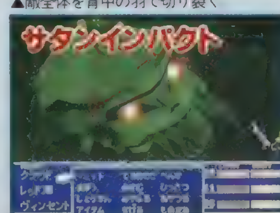
◀2回目に訪れると、奥の祭壇のような場所で拾うことができるのだ。



▲技を使うと全ステータスがアップ



▲敵全体を背中の羽で切り裂く



▲敵全体に即死。失敗したらダメージ。

武器

武器自体は全体的に強い。しかしヴィンセントの力の能力値が低いため、大きな効果が得られない。穴の数は問題ナシなのだが……。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
ロングバレルR	単×0、連×4	66	遠距離攻撃	ウェポン襲来後のコスタ・デル・ソルの武器屋
ウィンチェスター	単×0、連×3	73	遠距離攻撃	ミディールの武器屋
アウトサイダー	単×4、連×2	80	遠距離攻撃	海底に沈んだ神羅飛空艇内の宝箱
ハイブロウST	単×0、連×3	97	遠距離攻撃、マテリア成長なし	コスモエリアのいにしえの森の宝箱
デスペナルティ	単×0、連×4	99	遠距離攻撃、マテリア成長なし、倒した敵の数で攻撃力変化	?

CaitSith

ケット・シー●戦闘時のポイント

通常攻撃も魔法攻撃もそこそこ でもユーモアのセンスなら完全無欠!

どの能力値も平均を下回っており、何をやらせてもそこそこ。武器の攻撃力も低く、あまり期待できないだろう。ただゲーム自体の難易度(ボスの強さとか)が低めなのでキリキリと強いキャラだけを集めて戦わなくてもクリアは可能。ケット・シーのことは完全にお遊びキャラと考えて使っていくのが良いだろう。



笑いを提供することが使命か?

サポートに徹しよう!



▶面白ければOK。リアクションを楽しもう。



オススメのマテリア

コマンドマテリアの「てきのわざ」や「あやつる」、それに「みやぶる」など、間接的に役立つものに重点を置いて装備だ。味方の援護に専念すれば活躍させることができる。アクションを楽しむなら「なげる」や「ぜんたいぎり」も面白いので1度はお試しあれ。



◀「あやつる」で、てきのわざのラーニングが完了。この方面で活躍。

リミット技の活用法

ケット・シーのリミット技は2種類のみ。どちらもギャンブル性が高く、ランダムで効果が大きく違ってくる。お遊び的に考え、あまり期待し過ぎないように。ちなみに究極リミット技は存在しない。



LV1

[ダイス] 敵単体



ダイスは最高6個。ゾロ目でダメージが2倍になる。

LV2

[スロット] 多種多様



全部で8種類。絵柄を3つ揃えれば効果が得られる。

スロットの効果

[トイボックス] はずれ



7種類の物の中からランダムで落下。敵単体にダメージを与えるのだ。

[合体] モーグリ×3



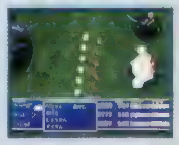
味方全員がモーグリの中に入って巨大化する。コマンド入力で攻撃可能。

[モーグリダンス] 星×3



子供のモーグリが登場して応援してくれる。味方全員のHP、MPを全回復。

[トイソルジャー] 王冠×3



オモチャの兵隊が行進しながら登場。敵全体を銃撃する。ダメージは中程度。

[ラッキーガール] ♥×3



猫娘が登場し味方全体を魅了。それ以降の通常攻撃はすべてクリティカルに!

[ランダム召喚] BAR×3



ランダムで召喚獣を呼び出し、敵全体を攻撃。MPはまったく消費しない。

[ジョーカーデス] 77BAR



味方全体を死の霧が覆い即死させる。対ボス戦では絶対に狙わないように。

[オールオーバー] 777



死神を呼びだし、敵全体を100%の確率で即死させる。ボスにも有効!?

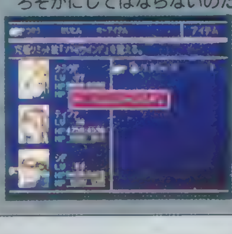
武器

全体的に攻撃力が低め。マテリア2倍成長の武器が序盤にしか登場しないのも困りモノ。やはりサポートに徹するしかなさそうだ。

●名前	●穴の数	●攻撃力	●特徴	●入手場所
法螺貝	なし	68	マテリア成長なし	古代種の神殿の宝箱
クリスタルメガホン	単×0、連×3	74	ー	ミディールの武器屋
スターライトホン	単×0、連×4	88	ー	スラム8番街の宝箱
突撃ラッパ	単×0、連×3	95	マテリア成長なし	海底魔晄炉の宝箱
マーベラスチアー	単×0、連×4	95	マテリア成長なし、HP残量で攻撃力変化	?

1 LV3までのすべての技を覚えてないとLV4は覚えられない

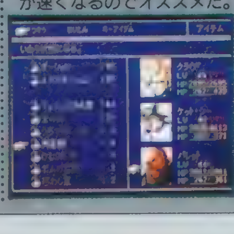
たとえ究極リミットアイテムを手に入れても、それを使うキャラがLV3までのすべてのリミット技を覚えなくては修得できない。基本をおろそかにしてはならないのだ。



◀LV3までのリミット技を覚えてないと……。

2 興奮剤と「あやつる」を併用して、効率よく修得していこう

通常のリミット技を覚えていくコツは、やはり常にゲージの溜まりを気にしておくこと。「興奮剤」で怒り状態にしておけば、ゲージの溜まりが速くなるのでオススメだ。



◀基本技を覚えるには、できるだけ多くの敵を倒す。

3 新しいリミット技を覚えていく条件を覚えておこう!

新しいリミット技を覚える条件は以下に記述する通りになっている。次のレベルの基本リミット技を覚えるには、キャラごとの敵を倒した総数。各レベルの上級技を覚えるには、そのレベルの基本リミット技を使った回数が条件なのだ。次のレベルの基本技を覚えるために必要な敵を倒した数は、どんな方法で敵を倒しても総数にカウントされるぞ。つまり、敵全体を攻撃する「てきのわざ」のアクアブレスやベータ、全体化した攻撃魔法のファイガやサンダガ、あるいは強力な召喚魔法などで、ザコをバリバリ倒して行けばいいのだ。また、各レベルの上級技を覚えるために必要なリミット技の使用回数は、レベル1が10回、レベル2が8回、レル3が6回と全キャラ共通となっているので分かりやすい。リミット技を意識して使おうとしていれば、ゲーム後半になるほど新しいリミット技は覚えやすくなるのだ。



◀覚えさせたいキャラは常に怒り状態で。



◀上級技を覚えるには、とにかく基本技を使う。

知りたい部分が必ずわかるQ&A編

もうプレイした人は、やり残したことが、これからプレイする人は、やらなくてはならないことが、すべて理解できる最強のQ&A!

ゲームが進まなくなった人のための 初級編



Q…ヴィンセントを仲間にしたい

彼を仲間にするには、まず神羅屋敷の金庫を開けなくてはならない。屋敷に隠されたヒントから導き出される回答は右のとおり。これは、右を押して数字を36に合わせ、左を押して数字を10に合わせ……という意味。右とあれば右以外は押してはならない点に注意。金庫を開けた後にもう一度金庫を調べれば、地下室のカギが見つかるぞ。今まで入れなかった部屋にGO！

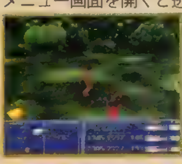
ダイヤルの手順

❶右36
❷左10
❸右59
❹右97

注：地下室でのヴィンセントとの会話では、セフィロスの話題に触れるようにする。

Q…ユフィを仲間にしたい

ユフィは、森の中を歩いているとランダムでエンカウントする。まずは戦闘で彼女を倒し、その後うまく交渉を成功させればOKだ。交渉での会話は、右の手順どおりに選択しよう。1つでも間違えたり、途中でメニュー画面を開くと逃げられてしまうので注意。ちなみに、森ならばどこでも出会えるが、序盤では確率が非常に低い。ウータイに近づけば近づくほど遭遇の確率は上がっていくぞ。



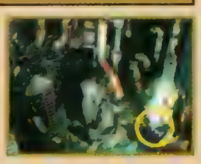
◀できるだけ早く仲間にしよう。

会話の手順

興味ないね
▼
……まあな
▼
ちょっと待った
▼
……そういうこと
▼
先を急ごう

Q…ニブル山から抜けられない

ニブル山を抜けるには、まずは坑道内部の一番下でうごめいている巨大な敵（マテリアキーパー）を倒す。そして、その奥にある出口を出るだけでOKだ。この時点では、魔晄炉に入る必要はまったくなく、その先の山道もいくつかのアイテムがあるだけで特にイベントはない。先を急ぐなら、歩き回る必要はないのだ。



コイツを倒せ！
▶これが出口を守っているボス。

Q…戦闘回数を教えてくれるオヤジはどこ？



▲エアリスの究極リミット技が欲しいなら、早めに訪れよう。

戦闘回数を教えてくれるオヤジは、ジュノンの北東、川を渡った先の洞窟でいつも寝て暮らしている。飛空艇を持っていないときにここへ来るには、まずバギーを入手しなくてはならないのだ。ゴールドソーサーでバギーを入手したら、バギーに乗ったままコスタ・デル・ソルへ入ろう。すると、バギーごとジュノンに運んでくれるので、あとはバギーで川を渡ればOK。ちなみに、戦闘回数の下2ケタがゾロ目のときに奇数ならミスリルが、偶数なら雷の指輪がもらえるぞ。

Q…ユフィはどこへ行ったの？



▲この山道に入ると、盗難イベントが発生してしまうぞ。

ウータイエリアの山中でユフィにマテリアを全部盗まれるイベントが発生したらウータイの街に逃げこんだユフィを捕まえなくてはならなくなる。ここでなかなか捕まえられないという人も多いようなので、ユフィを捕まえる手順を2つのステップに分けて完全紹介しよう。下に紹介した順番でイベントをこなして行けばOKだ。このイベントは物語には関係ないので、面倒ならウータイに近づかないのがいちばん手っ取り早い。が、見返りも多いので是非クリアしておこう。

STEP1

まずはかめ道楽でタークスに会い、マテリア屋で宝箱を開ける（すぐにユフィに盗まれる）。そして民家へ行って衝立（ついたて）を調べ、最後にかめ道楽のツボを調べる。

⬇かめ道楽
まずは、店の中でタークスに出会っておく。

⬇マテリア屋
マテリア屋で宝箱を取る。しかし、すぐユフィに盗まれる。



⬆かめ道楽
店の前のツボを調べると、ついにユフィも観念。しかし……

⬆民家
この衝立を調べるとユフィがいる。が、逃げられる。

STEP2

その後再び逃げられたら、鐘を突く。すると地下室へのドアが開くので、中へ。

⬇鐘を突く
ここの鐘を突く。カネにモノを言わせるワケだ。



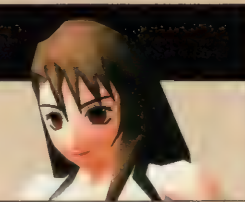
⬆さらわれる！
コルネオにさらわれる。彼を追って、ダチャオ像へ急げ！

Q…ボスが倒せない

中盤までで、特に詰まりそうなボス戦に関してワンポイントアドバイス。各ボスの対処法をしっかり覚え、無駄なレベルアップをなくして効率良くゲームを進めよう。

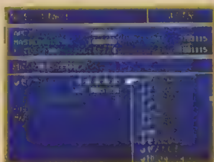
VS レノ（7番街支柱）	ときどき使ってくる「ピラミッド」を喰らうと一切行動ができなくなり、全員この状態になると全滅となる。パーティアタックすればピラミッドは消える。
VS ボトムスウェル	バレットとユフィ以外の直接攻撃は効かない。エアリスを入れて魔法中心で戦おう。「水球」を喰らった味方には、パーティアタックで魔法をかければ消える。
VS ジェノバ・LIFE	攻撃はすべて水属性なので、水の指輪を装備していれば絶対死なない。水の指輪を装備したキャラに回復魔法を持たせ、味方の回復作業に専念させる。そして、残りのキャラで攻撃だ。
VS ジェノバ・DEATH	攻撃はすべて炎属性。この段階なら炎の指輪、烈火の腕輪など、炎属性の攻撃を吸収、無効にできる防具は豊富なハズ。全員にこれらの防具を装備させていれば楽勝だ。
VS ロストナンバー	ある程度ダメージを与えると、表情が泣き顔か怒った顔のどちらかに変わる。泣き顔（赤色）になった場合は直接攻撃中心で、怒った顔（青色）になった場合は魔法攻撃中心で戦おう。
VS ゴドー	戦うのはユフィのみ。アイテムで回復しつつ、「ファイガ」などの最大級魔法で攻撃。さらにリミット技の「生者必滅」を覚えていれば楽。ついでに「トライン」をラーニングしておきたい。

冒険を効率よく進めたい人のための
中級編



Q…効率のよいギルの稼ぎ方は？

中盤になると、「ぜんたいか」のマテリアがマスターになり始める。新しい「ぜんたいか」のマテリアが生まれたら、マスターになった「ぜんたいか」を売ろう。これがなぜか1400000ギルで売れる。1つ売ればまずお金には困らない。序盤の戦闘では、ゴンガガ村近くのメルトダウン魔晄炉に出現するヘビータンクがよい。



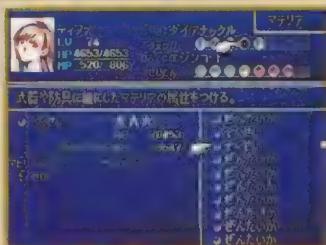
↓マスターの「ぜんたいか」を売る
結構簡単にマスターになるので非常に効率が良い。



↑ヘビータンクを倒す
1体あたり1300ギル。出現率が高いのがうれしい。「へんか」のマテリアを装備すれば「パワーアップ」のアイテムにもできる。

Q…マテリアをうまく活用するには？

新システムのマテリアシステムをうまく活用していくには、支援マテリアを使いこなすことが重要となる。この支援マテリアを他のマテリアと組み合わせれば、攻撃のバリエーションを増やしていくことができるのだ。そこで、下にとくにオススメの組み合わせを紹介するので、これを参考にして自分なりにいろんな組み合わせを考えてみよう。また、支援マテリアを連結させなくても、独立マテリアやコマンドマテリアの効果がうまく作用し合う場合もあるので、可能性はまだまだ広がりそうだぞ。



▲連結穴をうまく使って、組み合わせていくのがコツだ。いろいろ研究してみよう。

オススメの組み合わせ

組み合わせるマテリア	効果
攻撃魔法系＋「ぜんたいか」	敵全体を攻撃できる
属性のあるマテリア＋「ぞくせい」	防具に付ければその属性攻撃を無効、吸収可能
「かいふく」＋「ぜんたいか」	移動中でも全体回復が可能になる
「ぬすむ」＋「ついかぎり」	「ぶんどる」と同じ効果
「へんか」＋「ぜんたいか」	敵全体に「へんか」が可能
「ふうじる」＋「ついかこうか」	攻撃後、ときどき眠らせる
「まどわす」＋「ついかこうか」	攻撃後、ときどき混乱させる
「ひっさつ」＋「ついかぎり」	「ひっさつ」がはずれても通常ダメージ
召喚系マテリア＋「MPターボ」	召喚獣をパワーアップ
召喚系マテリア＋「MPきゅうしゅう」	全体攻撃なので吸収できるMPも多くなる

独立マテリアやコマンドマテリアがうまく作用しあうことも！

「かばう」＋「カウンター」



◀味方をかばったあとで、さらに攻撃。「カウンター」を複数付ければ、その数だけ反撃。

「あやつる」＋「てきのわざ」



◀青魔法を使う敵を操り、ラーニングさせたいキャラにわざと攻撃をさせる。

こんな組み合わせはまったく無意味だ！

「てきのわざ」＋「ぜんたいか」



◀「てきのわざ」は、攻撃ごとに効果範囲が設定されている。単体攻撃は単体攻撃のままだ。

「あやつる」＋「ついかぎり」



◀せっかく、操っても、そのあと攻撃したのでは「あやつり」が解けてしまう。無意味。

Q…リミット技の覚え方は？

リミット技は、基本的に1つのレベルに基本技と上級技の2つがあり（例外もあるが）、敵にトドメをさした数で次のレベルの基本技、リミット技を使った回数で同じレベルの上級技を覚えていく。次のレベルの基本技を覚えるには戦闘をこなすしかないが、上級技なら数回の戦闘で覚えさせることも可能だ。戦闘で敵を操って、覚えさせたいキャラを攻撃。他の仲間に回復させせつつ、ゲージがたまったらリミット技を使う（「いかり」状態ならなおよい）。技によっては一度の戦闘に何回か使えるぞ。



▲次のレベルの基本技を覚えたい場合、全体攻撃でガンガン敵を倒せ。

修得のポイント

- ●基本技は敵にトドメをさした数によって覚える
- ●上級技は同じレベルの基本技を使った回数





オススメポイントはココ！

▲▶リミット技を覚えさせるのに便利なのがウータイ山中。この鳥のような敵を操って「電撃」を繰り返すのだ。一度に出現する敵の数も多いので、戦闘を長引かせることができる。

Q…お得な「へんか」の活用法は？



▲一気に瀕死状態にするには、「グラビガ」か「レベル4自爆」がオススメ。



▲「へんか」のコマンドでトドメをさす。うまくいけばアイテムを入手。

敵をアイテムに変化させる「へんか」のマテリアは、戦闘中「へんか」のコマンドを選び、それで敵にトドメをささないと効果を発揮しない。しかし与えられるダメージは、どんなにレベルが高くてもたかだか数百程度。まずは通常攻撃で敵を瀕死にしておく必要があるのだ。HPが低い敵なら「へんか」だけで攻撃していく手もあるが、中盤以降はそうもいかない。敵を瀕死状態にする「グラビガ」や「レベル4自爆」を併用していこう。「へんか」で得られるアイテムはガードアップなどステータスアップ系アイテムが多いので、こまめに使ってため込んでおこう。

お得な「へんか」モンスター

モンスター	アイテム
正体不明	パワーアップ
正体不明2	ガードアップ
正体不明3	マジックアップ
オチュー	リボン
サボテンダー	テトラエレメンタル

Q…「てきのわざ」を覚えたい

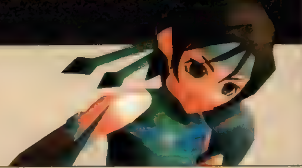
効率よく「てきのわざ」を覚えていくには、やはり覚えられる技を持っている敵を操るのがオススメ。というより、これは鉄則だ。なお、ラーニングしてもその戦闘から逃げてしまうと無効になるので注意。また、1人のキャラに複数の「てきのわざ」のマテリアをつけないように。ある「てきのわざ」を喰らったとき、その技をすでに覚えている「てきのわざ」のマテリアと、覚えてない「てきのわざ」のマテリアの両方を装備していた場合、覚えてないマテリアはなぜかラーニングしてくれないのだ。



▲中盤戦までに役に立つのが「マイティガード」、「ベータ」、「アクアブレス」の3つ。

ゲームを極めたい
人のための

上級編



Q…バトルスクエアを制覇したい

バトルスクエアを勝ち抜くには、まずはＨＰを下げないように召喚系のマテリアはつけないこと。次に魔法マテリアは「かいふく」だけ持って、全体攻撃はすべて「てきのわざ」で行うこと。そして「えんきょりこうげき」をつけて後列におくこと。さらに、攻撃の手数を増やすためにあるだけすべての「カウンター」をつけること。最低でもコレだけ守っていれば、勝率はかなりアップする。なお、アクセサリは必ず「リボン」をつけ、ステータス変化系のハンデを防ごう。

絶対装備しておきたいマテリア

- ●カウンター
- ●えんきょりこうげき
- ●かいふく
- ●てきのわざ
- ●ちりょう
- ●HPアップ
- ●MPアップ



▶もらえるＢＰはハンデの大きさによって変化する。ハンデのルーレットは目押しが可能なので、わざとつらいハンデをもらうのも手だ。



多くの「てきのわざ」を覚えておく

▲「マイティガード」と「アクアブレス」は必携。トンベリ対策に「デスフォース」も欲しい。



召喚マテリアはつけない

▲どうしてもつけたいなら「オーディーン」。序盤戦は「斬鉄剣」で斬れる場合が多い。

Q…貴重アイテムを取り逃したくない

すべてのアイテム、マテリアを集めるパーフェクトプレイを目指すために特に注意することは、イベント終了後入れなくなってしまう場所は徹底的に歩き回り、そこでしか手に入らないアイテムは絶対に取り逃さないようにすることだ。後々お店で買えたり、「へんか」や「ぬすむ」で手に入るようなアイテムならともかく、貴重なマテリアを取り逃すとあとで必ず後悔することになる。そこで、イベント後入れなくなる場所から取り逃したくないものをリストアップ。中でも古代種の神殿にはそういったアイテムが多いので、とくに注意したい。

イベント後入れなくなる場所

- ●ミッドガルの一部
- ●運搬船
- ●コレルプリズン
- ●チョコボレーサー控え室
- ●ギ族の洞窟
- ●古代種の神殿
- ●ガイアの絶壁
- ●竜巻の迷宮～セフィロスの間

これだけは取り忘れたくないアイテムリスト

アイテム名	入手場所と方法
「ラムウ」のマテリア	ゴールドソーサーのチョコボレーサー控え室
「イフリート」のマテリア	運搬船、ジェノバを倒した後
「ついかこうか」のマテリア	コスモキャニオン・ギ族の洞窟
「バハムート」のマテリア	古代種の神殿、レッドドラゴンを倒した後
「ラッキー」のマテリア	古代種の神殿
プリンセスガード	古代種の神殿宝箱。
リボン	古代種の神殿、ガイアの絶壁、絶壁内部
「へんか」のマテリア	古代種の神殿、泉の近く
アンブレラ	ゴールドソーサー、スピードスクエアの景品(5000点以上)。DISC１のみ入手可。
「バハムート改」のマテリア	クレーター、セーブポイント近く
「MPターボ」のマテリア	竜巻の迷宮、セーブポイント近く

Q…「大氷河」を制覇したい

大氷河でもとくに入手しにくい３つのアイテムの取り方を紹介。絶壁のふもとにある、旗を立てながら進む吹雪の雪原を起点にすれば楽なので、一度ふもとまで行こう。

[ついかぎり]のマテリア

吹雪の雪原を南に下り、温泉の東側、３つ目のマップを上へ。画面が２回切り替わったところに落ちているぞ。色が灰色なので背景と同化して見分けにくいのだ。じっくり見ながら進んでいこう。温泉に戻ってしまう（一方通行）１つ手前のマップにあると覚えておこう。

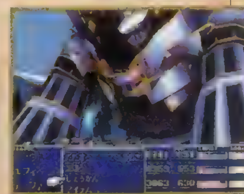
▶ここにある。よーく見ないと背景とまったく区別がつかない。



[アレクサンダー]のマテリア

絶壁のふもとから、まずは吹雪の雪原を南に下り、道なりに進んだ先の温泉に浸かる。そして一度吹雪の雪原に戻り、今度は東側に抜けよう。あとは道なりに進んだ先の洞窟で雪女と戦い、倒せばＯＫ。

▶巨大なロボットのようなアレクサンダー。レーザーで敵を焼き尽くす。







▲▶温泉に入ってないと、雪女に会っても戦闘は起こらない。

[セーフティビット]



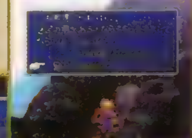
▲「デス」を防げるアクセサリーなので、ぜひ取っておきたい。

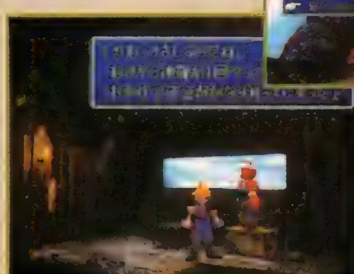
このセーフティビットだけは、ふもとから目指すより落下地点からの方が早い。まずはスノボで最初の分岐を右、次の分岐を左に進む。そのあとは、落ちた場所からマップを下に進み、ポーションの落ちているところを左上に進めば氷の足場にたどり着く。ここを渡れば、その先の洞窟で手に入る。なお、氷の足場では、どれかの足場に乗ると、それに隣接する足場の浮き沈みが切り替わる。注意。

Q…コンドルフォートを完全クリアしたい

コンドルフォートの戦闘を簡単に勝つコツは、まず最前線にアタッカーを配置し、マップ最下層まで移動指示を出す。すると前線がどんどん下がっていくので、それに合わせて最前線にガンガンユニットを送り出す。そして、そのまま敵が進入してくる入口を囲んでしまうのだ。マップ上に敵がいなくなればクリアなので、最初の敵が現れたら、次の敵が現れる前に倒してしまえばＯＫ。この方法を使えばあっという間に勝てるぞ。ちなみに、コンドルフォートの戦闘は全部で７段階のレベルが用意されており、ある程度イベントを進めることでレベルが上がっていく。頻繁にコンドルフォートへ戻っていれば同じレベルの戦闘を何度もすることも可能だが、特に大きなメリットはない。各レベルの最初の戦闘と、同レベルの２回目以降の戦闘ではもらえるアイテムが違うが、とくに取り逃して困るようなモノはないのだ。また、資金だけ渡して住人たちに任せっきりにしておいても特に問題はないので、完全に無視してしまうというのも一つの手。それくらい見返りが少ないのだ。ただし、ヒュージマテリア回収イベントで行われる最後の戦いでは、負けると「フェニックス」のマテリアが手に入らなくなるので注意しよう。

▶できるだけ早めに最初の戦闘を行っておくのだ。





◀何かしらイベントが終わるごとに、コンドルフォートまで戻るクセをつけよう。

Q&A編

ウラワザ編

URAWAZA

まだまだ出てくる『ＦＦVII』のウラワザ。驚きの大ネタから、笑える小ネタまで、最新のウラワザを大特集。高レベル続出の、大盤振る舞いでお届けしよう！

LV80 タイミング命の飛空艇横滑りワザ！普段は降りられない場所に、強引に降りてしまう方法!!



◀だいたいこんな状態で⊗を押すのだ。一度ではうまくいかないので、何度も試そう。



▼タイミングは難しいが、成功すればこの通り。飛空艇のそばで◎を押せば再び乗り込むことも可能。

ミディールエリアの北にある細長い島。ここは、本来は飛空艇以外の、ある乗物がないといけない場所だが、実は飛空艇だけで行けてしまう方法があったのだ。まずは徒歩で行ける限界である、崖のような場所（写真上参照）まで飛空艇で行き、崖が左側になるようにして⊗を押す。そして飛空艇が降下を始めたら、タイミング良く◎を押しながら✚キーの左を入れる。ばっちりタイミングが合えば、飛空艇は崖っぷちに着地し、主人公はその左側、つまり崖の下に降りることができるのだ。このタイミングは非常に難しいが、あらかじめチョコボに乗ったまま飛空艇に乗っておけば、成功する確率が上がる。



▶まずはチョコボに乗ったまま飛空艇に乗り込む。そして、どこか広いところで着地しよう。



▼飛空艇を降りたら、そのまますぐにチョコボも降りる。そして、一歩も動かずもう一度乗るのだ。



▶すると、チョコボがなぜかホバーリング移動を始める。ちなみに、もう一度飛空艇に乗れば元に戻るぞ。

LV80 新種発見!? ホバーリングで進むチョコボ

チョコボが両足を揃えたまま、ホバーリングで進んでしまう怪現象を確認したぞ。やり方は、まず自分のチョコボを捕まえ、チョコボに乗ったまま飛空艇に乗る。そしてどこか適当なところで飛空艇を降りたら、そのまま動かないですぐにチョコボを降りる。最後に、そのまま動かないで再びチョコボに乗ればＯＫ。これで、チョコボは足を動かさないでホバーリングで移動するようになってしまうぞ。だからといって、行けなかった場所に行けるようになるワケじゃないけどね。

LV50 ジュノンの内部に敵が出現するポイントを発見！ 序盤での経験値稼ぎに最適！

バギー入手後、一度ジュノンまで戻り、エルジュノンとアルジュノンの間にある通路（神羅の兵士が演習をしている場所）にある警報機を押す。するとあたりに警報が鳴り響き、敵が出現するようになるのだ。ここで出現する敵は序盤ではかなり手強いが、倒せば多くの経験値が手に入るぞ。ちなみに、一度通路の外に出れば、警報は解除される。



▲ここにある警報機を押すのだ。すると警報が鳴り響くぞ。



▲通路の中に敵が出現。序盤ではかなりの強敵だが、見返りも大きい。

LV80 ギ族の洞窟に、死者が生き返ってしまうトラップがあった!?

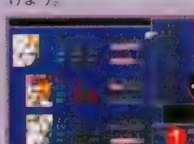
ギ族の洞窟にある滑る地面は、ダッシュすると滑って壁にぶつかり、ダメージを受けてしまう。本来なら避けて通るべきなんだけど、もしパーティに死んでしまったキャラがいた場合、わざとこのトラップにかかってみよう。生きている者はダメージを受けてしまうけど、死んでいるキャラはなぜかＨＰ１で生き返ってしまうのだ。

死んだハズのキャラがなぜか生き返る！

❶ギ族の洞窟でキャラが死んでしまった。こんなときは……。

❷このトラップにかかってわざとダメージを受けよう。

❸すると生き返る。でもＨＰは１なので、すぐに回復させてあげよう。







今回の採用者：LV80（５名）／東京都　町谷太郎くん、東京都　恭ちゃん♡くん、秋田県　武藤建人くん、栃木県　みすたくん、東京都　田中仮名くん。LV50（２名）／東京都　四谷樹介くん、大阪府／どんちゃんくん、LV20（４名）／宮城県　小幡秀治くん、埼玉県　五嶋良光くん、東京都　貧ちゃんくん、大阪府　ケイタロくんくん。

LV80 超お得な魔法のかけ方紹介！ たった1回分の魔法攻撃で、3回連続で敵にダメージ！

1回分のMP消費だけで、3回分の魔法攻撃ができてしまうというお得なウラワザを紹介しよう。まずは戦闘に入ったら、「リフレク」の魔法をパーティ全員にかけておく。そして、「ぜんたいか」を組み合わせた攻撃魔法で、パーティ全員を攻撃するのだ。するとなぜか、3回連続で敵に跳ね返ってしまうぞ。この方法を使えば、1回分のMPで3回分のダメージを与えることができるのだ。ただし、「リフレク」で跳ね返せない魔法の場合、そのままパーティがダメージを受けてしまうので注意しよう。



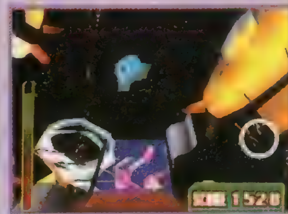
▲まずは魔法を反射する「リフレク」を、パーティ全員にかけるのだ。



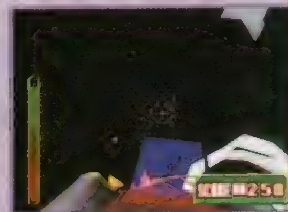
▲その後パーティに全体化の攻撃魔法をかけると、3回連続で跳ね返っていく。

LV80 スピードスクエアのミニSTGに、得点30000点を超える驚異の隠しキャラがいた！

ゴールドソーサーのスピードスクエアで超高得点を出すワザが発見されたぞ。やり方は、風船の大群が出てきた後に出現する、飛空船のプロペラの部分（写真上参照）を撃つだけだ。このプロペラは、ショットのパワーを使い切るまで撃ち続けると、およそ30000点ものスコアが入るという、超ボーナス（バグ？）キャラ。ちょっと当てただけでもものすごい勢いでスコアが上がっていき、ついには表示しきれなくなってしまうのだ。これでもう賞品はいただいたも同然。ちなみにチャンスは1回だけなので、風船が登場し始めたら、あらかじめカーソルを画面右下に合わせておくといいぞ。なお、総合スコアが33000点を超えてしまうと、ハイスコアに残せなくなるので注意しよう。



▲この写真の○印の部分を撃つのだ。チャンスはまさに一瞬！



▲このようにスコアは表示しきれないでバグっている。10000点を超えた証拠だ。

LV20 ニブルヘイムのティファの家でピアノを弾けば、ティファのへそくりが手に入る!……かも

ニブルヘイムにあるティファの家でピアノを弾くと、ティファの究極リミット技が手に入る……というのは63ページで紹介しているけど、実は他にも手に入るモノがあったのだ。それは、なんと「ティファのへそくり」。手に入れる方法は、とにかく適当にピアノを弾くだけ。何度も弾いていれば、ランダムでごくまれに入手できるのだ。ちなみにその額は、たったの1ギル。

LV20 ゴンガガ村の家でハマって動けなくなる

▼ここに入るともう出られない。ゴンガガ村では注意。



やってはならない危険なハマリワザを紹介。飛空艇を入手してティファがリーダーになったら、ゴンガガ村の村長の家に行く。ここで、家の左側にあるテーブルの奥に入り込むと、なぜかそこから出られなくなるのだ。こうなると、もうリセットするしかない。絶対に入り込まないように注意しよう。

LV20 ゴーストスクエアにエリクサーがあった！

▼この場所を調べるのだ。すると不気味な笑い声が…



ゴールドソーサーでデートイベントを終わらせた後、ゴーストスクエアで目が覚めたら、窓際にある物置のような物を調べてみよう。すると不気味な笑い声とともにドアが開いて、エリクサーを手に入れることができるのだ。この部屋にはもう二度と入れなくなるので、必ず手に入れておこう！

LV20 大空の怪現象発見!! 斜めを向いたままの状態で、まっすぐ飛んでいく飛空艇！



▲斜めを向いたまま、直進する。でも、だからといって何か特別なことが起こるワケじゃない。

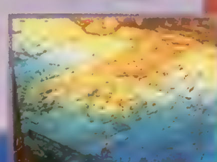
飛空艇を操作するとき、✚キー左とR1を同時に押しながら◎を押して前進してみよう。なんと飛空艇が斜め方向を向いたまま、まっすぐ飛んで行くぞ。これは、✚キー右とL1を同時に押しながら◎を押しても、同じ現象が起こるのだ。飛空艇での移動にも飽きたという人は、気分転換にどうぞ。

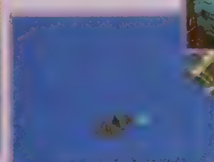
LV50 イルカに乗って楽々運搬船へ！迷路のような街、ジュノンの賢い歩き回り方を伝授！

だだっ広いジュノンを運搬船まで移動するのが面倒だという人に朗報だ。アンダージュノンに入ったら、海辺に行き□を押そう。すると、イルカがやってきて運搬船まで一気に運んでくれるのだ。これで、かなり時間の短縮ができるぞ。飛空艇入手後はこのワザは使えないぞ。



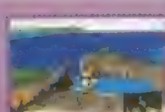
◀ここで□を押してホイッスルを吹く。するとイルカがやって来て……。





◀▲一気に運搬船に運んでくれる。ぜひ利用しよう。

そしてさらに「ウラワザ大募集！」



まだまだ続く「FFⅦ」大特集！ 今後も引き続きウラワザを大募集だぁ！ ガッツのあるウラワザを見せてみろぉ！ あて先や賞品などは、158ページのウラワザデータベースを参照だ。よろしく頼んだ！

次号（Vol.44）では、『FFⅦ』のすべてを解明する特大アルテマ攻略を予定！

BANPRESTO

INFORMATION OF BANPRESTO'S SOFTWARES

炸裂！リアルサイズ&ポリゴンロボットシューティング!!





あのマジンガーZやVガンダムなどのスーパーロボットがリアルサイズ&ポリゴンで登場する3Dシューティングゲーム。TVアニメ同様の超豪華声優陣の採用、クオリティの高いCGムービー、各ロボットの必殺技は一見の価値あり。

3月21日発売

■スーパーロボットシューティング
■価格6,800円（税抜）
■シューティング

©葦プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©BANPRESTO 1997

彩色済ゼンマイ可動式スーパーロボット5体付き
スーパーデラックスセットも同時発売！



©葦プロ
©創通エージェンシー・サンライズ
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©BANPRESTO 1997

■スーパーロボットシューティング
■3月21日発売
■価格9,800円（税抜）
（彩色済ゼンマイ可動式スーパーロボット5体付き）
■シューティング

ファン待望のスペシャルディスク、遂に登場!!



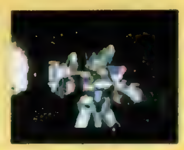
スーパーロボットファン感涙のスペシャルオプションディスクが遂に登場。

フリーバトルモード／設定資料集／主題歌のカラオケモード／おまけマップ／CGデモ／全ロボットデータ／キャラクターデータ

3月発売予定

■新スーパーロボット大戦スペシャルディスク
■予価2,800円（税抜）
■シミュレーションロープレ+バラエティ





©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1997

シミュラマシリーズ最新作、好評発売中！



■新スーパーロボット大戦
■好評発売中
■価格6,800円（税抜）
■シミュレーションロープレ

©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996

東京ゲームショウ'97春

※東京ゲームショー'97には、バンプレストも出展しています。

会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.

●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込)　※小学生以下無料

●1997年4月 5日(土)・6日(日)〈午前10時より午後5時〉
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
首都圏の主要プレイガイドで2月22日(土)より前売券販売開始
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053

3月28日発売予定

PlayStation

初回限定版:価格7,800円/通常版:価格6,800円

原作:あかほりさとる&キャラ原案:ことぶきつかさの
人気TVシリーズ「セイバーマリオネットJ」が、早くもゲーム化決定!
間宮小樽とのラブラブデート権をめぐって、
7人のマリオネットが命賭けのトーナメント戦を展開。
簡単な操作で必殺技を繰り出し、アニメ同様のド派手な
バトルを再現するぞ。しかもパーツチェンジや乙女回路の新システムで、
バリエーション豊かな対戦格闘が可能なのだ。
フルポリゴンで描く3D純愛格闘
アクション、この春見参!



■キャストはもちろんテレビと同じ!



■そして、オリジナルキャラクターが登場!

アップル:今井由香
ライムたちの万一に備えて開発された乙女回路を持つ予備のマリオネット。引っ込み思案でおとなしい性格だが、受け身を攻撃に転じるカウンター技の使い手である

3D純愛格闘アクション

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS



PSコントローラに抱きつくキュートなポーズ!
(写真のマスコットは着色されておりません)

初回限定版特典

♥豪華「DOKI DOKI乙女箱」仕様
♥特製「SUKI SUKIマスコット」3体
♥特製「UKI UKIポートレート」10枚
♥「祝テレビだJっ!キャンペーン」応募券1枚



小樽だから誰にも渡さない〜ッ！
だ〜い好き
初回限定版購入者特典が緊急決定！
初回限定版をお買い上げの方だけに、店頭告知用B2ポスターを差し上げちゃいます。詳しくはお店で。
なお特典がなくなり次第、プレゼントは終了させて頂きます。また通常版は対象外です。
パーツセレクト
LIME
BLOODBERRY
マリオネットセレクト
APPLE
LIME
■一発逆転！簡単操作で大技爆発のアクションが気持ちイイ〜！
■ダメージがたまると反撃技を繰り出す、乙女回路システム搭載！
■パーツチェンジで戦闘能力を変更。キミ好みのセイバーで戦え！
■オリジナルキャラ・アップル新登場 声は今井由香が二役に挑戦！
■TVアニメ「セイバーマリオネットJ」絶賛放映中！【テレビ東京系／毎週火曜日／PM6:00〜】
祝テレビだJっ！キャンペーン実施中！
抽選で1000名様になんと乙女回路をプレゼント（初回限定版・通常版共通）
※詳しくはキャンペーン事務局までお問い合わせください。TEL.03-3593-0329（受付時間：月〜金曜日／祝祭日を除くAM11:00〜PM5:00）
■LD&VIDEO好評発売中！
セイバーマリオネットJ
ACT-1
TV版第1話を収録したACT-1は超お買い得プライスの2,000円 もちろん「乙女回路」プレゼント応募券付だよ！
EMOTION
©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
画面は開発中のものです。/ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/価格はすべて税抜価格で表示しています
■ソフトについてのお問い合わせ：バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間：月〜金曜日（祝祭日を除く）AM10:00〜PM4:00
発売元：バンダイ ビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F
EMOTION DIGITAL SOFTWARE


電撃PSはRPGの味方です
プレイステーションのRPGは今が最も熱いのです！　正確な情報で予習を欠かさずに！　ゴーゴーRPGにお任せください！
GoGo RPG
レッツゴー
FFIV
FFタクティクス
アランドラ
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
イラスト／C次郎



ひと足早い徹底攻略で発売まで秒読み開始

FINAL FANTASY Ⅳ
ファイナルファンタジーⅣ

ファイナルファンタジーⅣ

ジャンル	RPG	価格	¥4,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) 2人同時プレイ可能
発売日	3月21日		

発売直前を迎えた『FFⅣ』。初めてプレイするキミにダイジェストでストーリーを紹介しつつ、ボスキャラとの戦闘のポイントをあわせて攻略。さらに今回の移植にたずさわったスタッフへのインタビューも読んで『FFⅣ』の世界を遊びつくすための準備を整えよう。

物語中盤までのボスをぶっとばせ!!

完全攻略（前編）はストーリーのターニングポイントとなる「アガルトの村」――地底世界に降りるところまでの流れを紹介していこう。ゲーム発売直前の攻略だからしっかりストーリーの流れを把握しておこう。また、各ページの右半分では手強いボスキャラクターたちとの戦闘で、〝効率よく勝つタメ〟のツボを紹介。普段は気づかない意外な倒しかたもある……かも？



◀▲歴代「FF」シリーズでも「Ⅳ」での戦闘は、かなり辛ロ。相手の力を見極めることこそ、ボス戦などで生き延びるヒケツ。



【攻略フローチャート】

1. **バロン城** 王の命を受け、セシルたちはボムの指輪を届けるためミストへ。
2. **ミストの洞窟** ミストの村に続く道中、2人はミストドラゴンを倒す。
3. **ミストの村** 村についた途端、ボムの指輪が炎を放つ。ミストは壊滅状態！
4. **カイポの村** 謎の少女リディアとともにカイポへ。そこにはローザの姿が。
5. **地下水脈** 熱で倒れたローザの特効薬を求めて旅立つ。テラとの出会い。
6. **ダムシアン城** ホバー船を入手して、洞窟へ向かう。ギルバートが仲間に。
7. **アントリオンの洞窟** アントリオンとの戦闘後、特効薬・砂漠の光を入手。
8. **カイポの村** ローザが復活。風のクリスタルを守るため、一路ファブールへ。
9. **ホブス山** 道中、モンスターに襲われるヤンを助ける。以後、仲間になる。
10. **ファブール城** 洗脳されたカインによって、クリスタルとローザが奪われる。
11. **バロン城へ** バロン城へ向かう船の途中、リヴァイアサンの襲撃を受ける。
12. **ミシディアの村** 船から1人放り出されたセシル。パロム＆ポロムが仲間になる。
13. **試練の山** パラディンになる試練を受けるため、セシルは山を登る。
14. **バロンの街** 船から投げ出されたヤンが洗脳されてしまう。
15. **バロン城** 侵入した城内でシドと再会。隠された飛空艇を入手し、空へ！
16. **トロイア城** クリスタルを守るため、土のクリスタルのあるトロイア城に。
17. **磁力の洞窟** クリスタルを奪い返すために、ダークエルフの待つ洞窟へ。
18. **ゾットの塔** 人質にとられたローザとクリスタルとの身柄交換のため侵入。
19. **アガルトの村** 闇のクリスタルのある地底世界の入り口。物語は佳境へ。

以下次号!!

～ストーリー攻略～① STORY DIGEST I

フローチャート No.1,2,3【バロン城～ミストの村】

ミスト炎上！　バロン王の真意は？



▲バロン王に謀反を働いたとして、セシルは飛空艇「赤い翼」の団長の任も解かれてしまうのだった。

各地からクリスタルを強奪する王のやり方への不信を口にしたセシルは、彼をかばった親友のカインとともにミストの村へと「ボムの指輪」を運ぶという左遷同然の命を受ける。２人は村へ続く洞窟で遭遇したミストドラゴンを退けミストに到着。その瞬間を待っていたように指輪からボムがあらわれミストは火の海と化してしまう。生き残った小女リディアは錯乱してタイタンを召喚。地形を変えるほどの大地震発生！



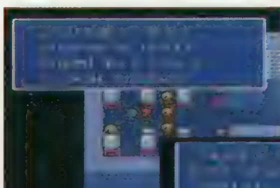


◀呼び出し動作もなくタイタンを召喚。リディアの潜在能力は計り知れない。

フローチャート No.4,5,6【カイポの村～ダムシアン城】

世界を狙う者、その名はゴルベーザ

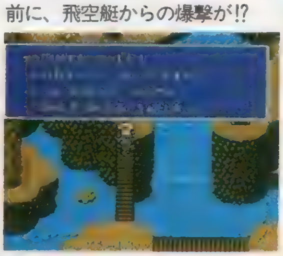
地震に巻き込まれ、カインと離ればなれになったセシルはリディアを連れてカイポに避難。そこでバロンから自分を追いかけてきたローザと再会するが、彼女は高熱で意識不明。特効薬の「砂漠の光」を手に入れるためセシルは北の洞窟へ向かう。そこには賢者テラがおり、この洞窟のボスを倒すためセシルの力を借りたいという。３人の協力でオクトマンモスを倒しダムシアン城まで辿りついた一行の前に、飛空艇からの爆撃が!?



◀宿屋で休むリディアに、バロン兵の魔の手が！　召喚士がバロンにとって危険な存在とはどういう意味!?



▶セシルを追ってきたローザは高熱病に倒れてしまう。自分の身を犠牲にしてもつくすのが、ローザの"愛"か。



▲吟遊詩人にさらわれた（？）娘を捜すテラ。高名な賢者でもやっぱり子煩悩？



◀突如ダムシアンを襲う爆撃の嵐！　あの飛空艇は「赤い翼」……なぜ!?

戦術指南 ～キミだけに送るBOSS攻略～

各ボスごとに攻略法が存在するのは『ＦＦ』シリーズの特色の１つ。今回は前半部、全10体を一挙公開。

1st BOSS 攻略フローチャート No.2

ミストドラゴン

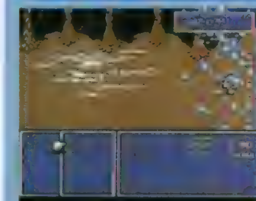


DATA

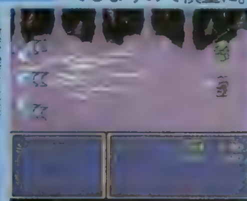
攻撃力：16
攻撃回数：２（30%）
防御力：５
回避率：０（０%）
魔法防御力：31
魔法回避力：７（80%）
ギル：200
EX：700

HP：465
MP：10

ドラゴンの姿をした白い霧のモンスター（幻獣）。１番最初に闘うことになるボスなので、それほどキツイ攻撃をしてくるワケではない。しかし、こちらのパーティも２人しかいないうえ、ＨＰ回復の手段がポーションしかない状況だ。戦略を考えないとあっさり全滅してしまうので慎重に。



◀敵が霧の状態のときの物理攻撃は、確実に反撃を食らう。

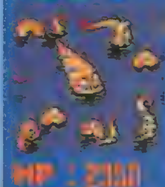


◀「あんこく」などのコマンド技なら反撃はないが……。

2nd BOSS 攻略フローチャート No.5

オクトマンモス

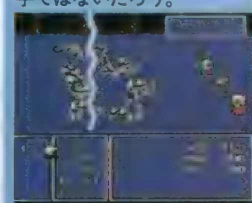
８本の足を自在に操る、タコのようなモンスター。最初は異常なまでの攻撃回数を誇る。だが、敵の素早さは足の数に比例するので、あまり受け身にならずセシルを中心にガンガンと攻撃をして、足の数を減らしていこう。特筆すべき能力もないのでそれほどコワイ相手ではないだろう。



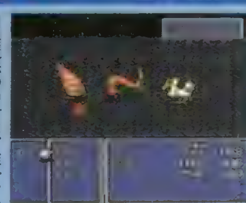
DATA

攻撃力：22
攻撃回数：２（70%）
防御力：０
回避率：０（０%）
魔法防御力：25
魔法回避力：６（60%）
ギル：500
EX：1200

HP：2350
MP：—

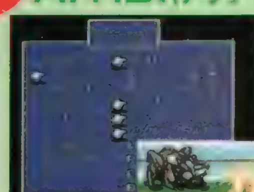


◀黒魔法の中では、唯一サンダーだけが効果がある。



◀意外に効果があるのが、リディアの召喚魔法、チョコボ。

Check A.T.B.（アクティブタイムバトル）について



◀ボス戦ではバトルモード設定をウエイトに合わせよう。



▶魔法の威力と詠唱時間は比例する。

敵・味方を含め、素早い順に行動するＡ．Ｔ．Ｂ．。コマンドの入力タイミングがそのまま戦闘行動に響いてくる、スリリングな展開が魅力だ。能力でかなわない敵も作戦でＫＯ！

～ストーリー攻略～② STORY DIGEST II

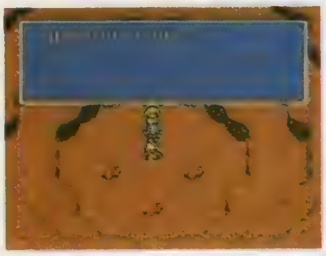
フローチャート No.7,8 【アントリオンの巣～カイポの村】

ローザを救え！「砂漠の光」入手作戦

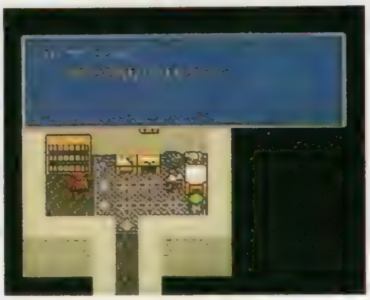


▲浅瀬を越えた小さな島にあるアントリオンの洞窟へはホバー船を使うしか入り込む手段はない。ここへ来る前に、ポーションなどの回復アイテムを準備しておくこと。

爆撃に包まれ陥落した城の最上階には、ダムシアンの王子であるギルバートとテラの娘アンナの姿が。彼女はすでに瀕死の状態で、直後にテラと恋人のギルバートに看取られ静かに息を引き取った。悲しみに沈むギルバートを説得し、ホバー船で浅瀬を越え洞窟に移動。アントリオンの巣から「砂漠の光」を手に入れようとしたとき、おとなしいはずのアントリオンが牙を剥いた！



▲普段は決して人を襲わないアントリオンが、突然狂暴に！　何かが起こっているのか？



▶手に入れた「砂漠の光」がローザを優しく照らす……、ローザ復活の時だ

フローチャート No.9,10 【ホブス山～ファブール城】

ファブール攻防戦…裏切りのカイン

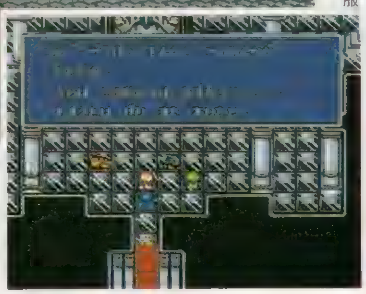
一行はローザを仲間に加えファブールへ向け出発。途中のホブス山で傷ついたヤンを助け、到着したファブールで見たのは……。ゴルベーザに洗脳され、クリスタル強奪の指揮をするカイン。攻撃をためらうセシルはクリスタルはおろかローザさえ奪われてしまう。



◀ローザの説得により炎への恐怖を克服リディアは一歩ずつ成長していく



▶▼運命のイタズラか!?　洗脳されたカインは、セシルに対して刃を向ける。果たしてセシルは？



▶ゴルベーザはクリスタルだけでなく、セシルにとって大事な女性……ローザまでもさらっていった

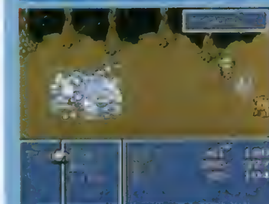
3rd BOSS 攻略フローチャート No.7

アントリオン



DATA
攻撃力：11
攻撃回数：2(85%)
防御力：3
回避率：3(0%)
魔法防御力：11
魔法回避力：10(0%)
ギル：800
EX：1500
HP：1100
MP：―――

アリジゴクが巨大になったモンスターで基本的にはおとなしい。攻撃力はボスとは思えないほど低いし、それほど活発に攻撃してくるワケでもない。ただ１つ、アントリオンと戦うときに気をつけるべきなのが「反撃のつの」だ。物理攻撃に対しては100％、この技で反撃してくるぞ。



◀アイテム攻撃なら反撃ナシ。



◀この技は結構イタイのだ。

4th BOSS 攻略フローチャート No.9

６体のボム系モンスターが集まってできた特殊なモンスター。一定以上ダメージを与えると「ばくはつする～」の予告とともに爆発、パーティ全体にダメージを与えるので注意。ただ、このときのダメージはマザーボムの残りＨＰに比例するので、予告が出たらガードせずに、どんどん攻撃だ！

マザーボム



DATA
攻撃力：30
攻撃回数：3(80%)
防御力：1
回避率：0(0%)
魔法防御力：9
魔法回避力：1(40%)
ギル：1200
EX：1500
HP：11000
MP：―――

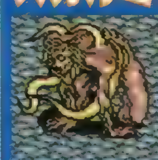
5th BOSS 攻略フローチャート No.13

スカルミリョーネ



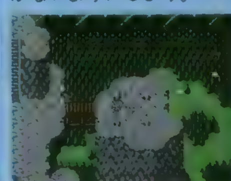
DATA
攻撃力：18
攻撃回数：1(75%)
防御力：1
回避率：1(10%)
魔法防御力：1
魔法回避力：0(0%)
ギル：2000
EX：3200
HP：3500
MP：18

スカルミリョーネ2



DATA
攻撃力：45
攻撃回数：3(85%)
防御力：1
回避率：1(30%)
魔法防御力：22
魔法回避力：5(40%)
ギル：2500
EX：3600
HP：3523
MP：31

ゴルベーザ配下の四天王の１人。ゾンビ系のモンスターを操り、ファイア系の魔法を苦手とする。ポロムが４、５回「つよがる」の後の魔法が有効。２回連続で戦闘になるので、気を抜かないようにしよう。



▲１回目の戦闘に勝利したら、このセーブポイントで必ずセーブ！



▶ボス戦の２度目は必ずバックアタック。戦闘に入る前に、隊列を逆にしておくと有利だ。

~ストーリー攻略~③ STORY DIGEST III

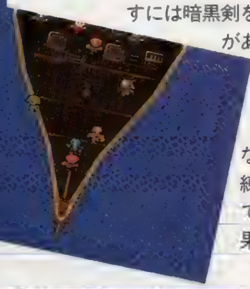
フローチャート No.11,12,13

【リヴァイアサン~試練の山】

パラディンへの道。セシル、過去との決別



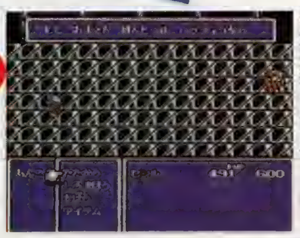
飛空艇を手に入れるため船でバロンを目指す途中パーティはリヴァイアサンに遭遇！　船ごと沈められてしまう。気がつくとセシルはミシディア付近の海岸に１人で打ち上げられていた。ミシディアの長老から、ゴルベーザを倒すには暗黒剣を捨てる必要があることを聞かされたセシルは、パラディンになるために試練の山へ登って行くのだが果たして…。



▲大海原の主、伝説の幻獣"リヴァイアサン"が船の行く手を阻み、回避は不可能！　衝撃で海に投げ出されたリディアの運命は？



▶小部屋に入ったセシルの脳裏に謎の人物の声が呼びかけてくる。



◀セシルに与えられた試練は、暗黒騎士の姿をした自分との闘い!?



◀憎しみからは何も生まれない…。耐える心をセシルは知った。



▶最上級の黒魔法「メテオ」。威力も大きいが唱える代償も大きい。

フローチャート No.14,15

【バロンの街~バロン城 その１】

今明かされるバロン王の正体!

ミシディアからの直通路「デビルロード」を通ってセシルは再びバロンの地を踏む。宿屋で偶然再会したヤンは、洗脳されておりセシルに戦いを挑むが、すぐに正気を取り戻した。その後シドが城内に幽閉されているというウワサを聞いたセシルは、昔の水路から城内に侵入することに成功！

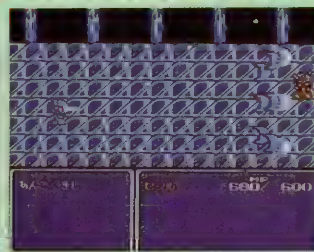


▲バロンの街の宿屋でヤンを発見。しかし、何だか少し様子がおかしい。



▼平常心でないヤンは、セシルたちに襲いかかってくる。ここは荒療治が必要かもしれない。

Check 自分自身との戦い!暗黒セシル



▶一定時間、攻撃に耐えれば戦闘は終了。防御をし続けていればOKだ。

パラディンになるための試練では、暗黒騎士である自分自身と闘うことになる。相手は容赦なく「あんこく」の連続攻撃をしてくるが、慌てて反撃するのはダメ。謎の声の言うとおりただ耐えることが必要なのだ。

6th BOSS 攻略フローチャート No.15

ベイガン



DATA

攻撃力：18
攻撃回数：5(75%)
防御力：1
回避率：1 (30%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3 (15%)
ギル：3000
EX：4000

HP：4444
MP：———

元は人間だったバロン王国の親衛隊長。ゴルベーザに魂を売ったために、トカゲのような容姿と能力を持つようになった。攻撃よりも防御の術に長けており、かなり倒しにくい敵の１体である。腕は１本だけ倒し、もう片方は無視して、ひたすら本体に攻撃を与えるのが地味だが一番確実だぞ。



◀どんな魔法（ライブラなど）でも、使えば反応して次のターンにはリフレクを使う。最初に最大級の魔法を叩き込み、あとは物理攻撃でゴリ押した。



▲腕を２本失うと「さいせい」で、また２本とも復活させてしまう。腕は片方だけ切り落せ。

7th BOSS 攻略フローチャート No.15

カイナッツオ

亀と人間を足したような格好のゴルベーザ四天王の１人。ＨＰ回復などの能力を持つやっかいな相手。とくに津波による全体攻撃は一気にパーティが全滅する危険性があるのでＨＰ残量は常に200以上にキープしておくようにしよう。



DATA

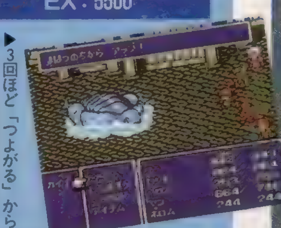
攻撃力：44
攻撃回数：3 (99%)
防御力：2
回避率：2 (60%)
魔法防御力：46
魔法回避力：10(50%)
ギル：4000
EX：5500

HP：5312
MP：25

▼津波をおこすために集めた水は、サンダー系の魔法で散らせるのだ。



▶３回ほど「つよがる」から、サンダラの連携が有効策だ。



Go Go RPG
ファイナルファンタジーⅣ

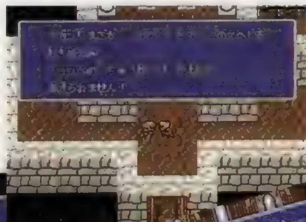
～ストーリー攻略～④ STORY DIGEST IV

フローチャート No.14,15 【バロンの街～バロン城 その2】



◀バロンの街の西側にある扉からカギを使い、今は使われていない水路へ侵入。さらにそこから城の外堀を通り抜けてはじめて城内に入ることができるのだ。

▼すでにバロン王は敵の手に堕ちていた!? もしや、ミスト壊滅の企みも？



◀セシルに友好的なベイガン。なにか違和感を感じる……。と思っていたら、やはり魔物と化して敵になっていたのだ。







◀迫る壁からセシルたちを守るため、自らの体を石化して壁を抑えるパロム&ポロム。感動のワンシーンだ！



飛空艇で新たな世界へ！

フローチャート No.16,17 【トロイア城～磁力の洞窟】

大ピンチ！　武器が使えない!?

残る「土のクリスタル」をゴルベーザはローザの身柄と引き換えに要求してきた。まず、クリスタルのあるトロイア城に向かったセシルたちは意外にもそこでギルバートと再会するが残念ながらクリスタルはすでにダークエルフという魔物に盗まれていた。神官たちの願いもあって、早速ダークエルフのいる洞窟へと攻め込む。ところがそこは金属製の武器・防具が一切使えない難所。強力なダークエルフの攻撃に苦戦を強いられたパーティを救ったのはトロイア城から奏でられたギルバートの竪琴の音色だった。



◀黒チョコボの力を借りなくては磁力の洞窟のある場所へは移動できない。





▲竪琴の音にダークエルフは苦しみだし、磁力を保てなくなる。

◀友の危機を救うため、傷ついた体で竪琴を奏でるギルバート。

8th BOSS 攻略フローチャート No.17

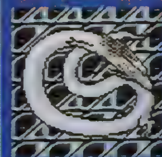
ダークエルフ



HP：23890
MP：1

DATA
攻撃力：18
攻撃回数：1(75%)
防御力：0
回避率：0(0%)
魔法防御力：104
魔法回避力：[illegible](99%)
ギル：4000
EX：1000

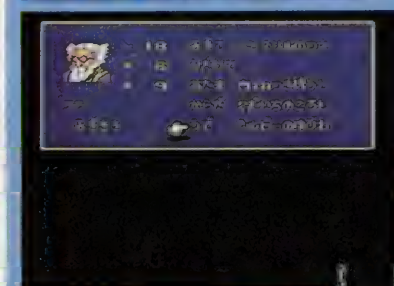
ダークドラゴン

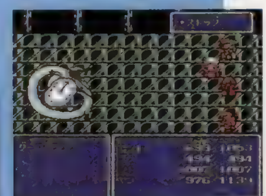


HP：3927
MP：15

DATA
攻撃力：94
攻撃回数：7(90%)
防御力：1
回避率：1(30%)
魔法防御力：254
魔法回避力：99(99%)
ギル：5000
EX：6000

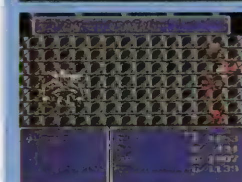
今回紹介する10体のボスの中で、恐らく最強ではないかと思われるのが、このダークエルフ＆ダークドラゴンだろう。エルフのときに使う「ささやき」はポーキーの魔法と同じで相手をブタに変える効果がある。もし、テラがブタになってしまったら回復の手段を持っていないときは、ハッキリいってあきらめたほうが早いぞ。また、ある程度ダメージを与えると変身するドラゴン形態は、尋常ならざる素早さで、あれよあれよという間にＨＰを削られ、トドメの「ダークブレス」がくる。相手の攻撃回数を減らさないとキツイ。





▲ドラゴン形態には「ストップ」の魔法が有効。確実性を求めるなら「銅の砂時計」を。

◀ルビーの指輪には「ブタ化」を防ぐ力がある。最低でもテラには装備させよう。

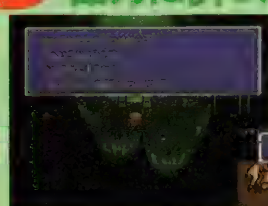


▶テラは今回、回復の係。毎回回復魔法をかけていないとこのとおりだ。



Check 磁力に引っかかる装備とは？

下手をすれば一発死という、凶悪なワナがこれ。磁力の洞窟は、１つでも金属製の武具を身につけたまま戦闘に入ると行動不能に陥るのだ。



▲使える武器は、ヤンの爪の他ロッド、弓矢、杖と木槌のみ。ここでの戦闘はできるだけ回避するのが頭の良いやりかただ。



▶全員が金属製装備のまま、戦闘になるとＨＰに関係なく全滅武器はもちろん、防具を装備しているだけでもこのありさまだ。

～ストーリー攻略～⑤ STORY DIGEST V

フローチャート No.18 【ゾットの塔】

クリスタルを手に入れた一行は、カインに先導されてローザの捕えられているゾットの塔へとやってきた。最上階で待つと言葉を残したカインのあとを追い、塔を昇っていくセシルたち。行く手を阻む「メーガス3姉妹」のデルタアタックを打ち破り、最上階にたどり着く。そこには宿敵ゴルベーザが待っていた。テラは単身ゴルベーザに挑みかかり、命をかけた最強魔法メテオを発動！　ゴルベーザもこれまでか？



◀ローザの身柄と引き換えに土のクリスタルを要求するカイン。目を覚ましてくれ！



▶ゴルベーザは、素直に交渉に応じる気はないらしい。どこまでも姑息なヤツだ



◀宝箱に隠れている魔物は強力！　心してかかれ。







▲テラvsゴルベーザの宿命の対決だ。あらゆる攻撃魔法が通じないゴルベーザに、テラはついにメテオの封印を解き、命をかけた一撃を放つ。生き残るのは？

Check ゾットの塔の前に行けるトコロは？

ストーリー展開のテンポがイイから次々にシナリオを進めてしまいがちだが、せっかく飛空艇を手に入れたんだし、今までは行けなかった所をチェックしてみよう。ゾットの塔攻略前後が狙い目だ。



▲エブラーナ城。今はイベントもないが、いくつか宝箱がある。



▼海洋上にある、ミスリルの村。性能のイイ武器が売っている。

フローチャート No.19 【アガルトの村～地底】

そして地底へと舞台は移る

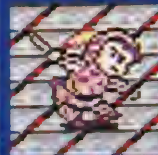


◀「闇のクリスタル」を求め、一行はアガルトの村へ向かう。その先には一体何が……!?

まて…次号!

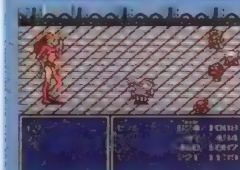
9th BOSS 攻略フローチャート No.18

三女・ラグ



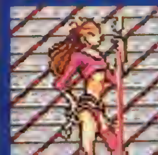
DATA
攻撃力：30
攻撃回数：3 (80%)
防御力：1
回避率：1 (50%)
魔法防御力：0
魔法回避力：0 (0%)
ギル：3000
EX：2500
HP：2580
MP：10

自らにリフレクをかけ、攻撃魔法を跳ね返す「デルタアタック」のメーガス三姉妹。一見、完璧な連携プレイのように思えるが、つけ込むスキはある。3人の中で死んだ仲間を生き返らせられるのは、長女・マグだけなのだ。つまり、マグさえ先に倒せば「デルタアタック」は崩れたも同然！



▲マグだけに集中して攻撃。リフレクが恐いので物理攻撃をメインに、他の姉妹を先に倒しても復活されるだけなので意味はないぞ。

次女・ドグ



DATA
攻撃力：30
攻撃回数：3 (80%)
防御力：1
回避率：1 (50%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3 ([illegible])
ギル：3000
EX：2500
HP：2591
MP：11

長女・マグ



DATA
攻撃力：36
攻撃回数：3 (90%)
防御力：2
回避率：1 (45%)
魔法防御力：11
魔法回避力：3 (60%)
ギル：3000
EX：2500
HP：4598
MP：11

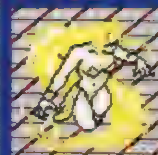
▼マグに魔法でダメージを与えたいなら、こちらもリフレクを使ってデルタアタックだ。



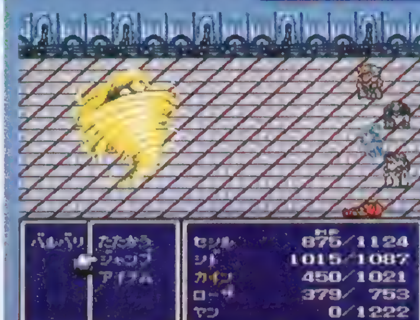
10th BOSS 攻略フローチャート No.18

四天王の紅一点。風を操り、特殊攻撃を使いわける強敵。前半戦のヤマ場に出現するボスだけあって、攻撃力もＨＰもケタ違い。特に恐いのがトルネドで、喰らったらすぐに回復するクセをつけよう。魔法も通用するが決め手になるのはやはり物理攻撃。シドにバーサクをかけるのもイイ。

バルバリシア



DATA
攻撃力：88
攻撃回数：7 (80%)
防御力：0
回避率：0 (0%)
魔法防御力：12
魔法回避力：3 ([illegible])
ギル：5500
EX：9000
HP：8638
MP：63





▲ゆびさきは、石化までに間がある。ギリギリまで回復の必要はない。

◀カインの「ジャンプ」だけがバリアを破壊できる。常に実行しておこう。

3月21日発売直前! スタッフINTERVIEW

今、なぜPSでⅣなのか？ 『Final Fantasy（ファイナルファンタジー）Ⅳ』完全移植、その理由（ワケ）は？

発売まで秒読み段階に入ったPS版『ファイナルファンタジーⅣ』。徹底的な完全移植に隠された、開発者たちの思い入れを語っていただいたぞ。

好きな人間が集まって始めたそんな企画でした

——本日はPSに完全移植された「Ⅳ」のお話ということでよろしくお願いします。

まずはじめにそれぞれ担当されたところをお聞かせください。青木さんは総指揮ですね。

青木氏（以下、青）：制作にあたって、それぞれにあーでもない、こーでもないと口をはさむ係（笑）をしてました。

——植松さんはオリジナルに引き続いて音楽ですね。

植松氏（以下、植）：今回は、先ほど見ていただいたエンディングムービーの部分だけなんです。後はオリジナル（SFC版）そのままです。

——深谷さんはプログラムとのことですが？

深谷氏（以下、深）：僕は、全体の技術的なところを担当していました。SFCとPSの違いの橋渡しというかアドバイザーです。PSではこういう風にした方がいいとか。

——ではいきなりですが、なぜ今「FFⅣ」の移植なのでしょうか？

青：今というか、この作品はやりたいと言う人が集まって始まった企画なんです。こちらも「じゃあ、やってみてよ」くらいの気持ちで始めて、スタッフなんか数人くらいですよ。移植ってあまりやらないんですが制作期間も短めでここまでこぎつけました。

——SFCで発売当時はユーザーだった方なども移植に参加されているとのことですが？

植：そうです。本当に好きな者が作りました。

——この1月に発売になった「Ⅶ」はPSの機能をフルに生かしきった感じを受けましたが、これとほぼ同時期にSFCのものをあえてそのまま移植した理由は？　アレンジを加えても良かったのではとの意見もありますが？



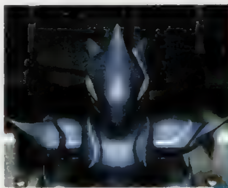




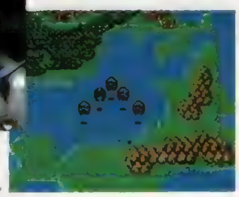
青木和彦氏

植松伸夫氏

深谷文明氏
●ふかやふみあき
SFC版発売当時はユーザーだった。プログラマーで今回はSFC、PSの溝を埋める橋渡し的役割で参加。



◀OPは約30秒、EDは約2分にわたりムービーが流れる。



▶シナリオの深さとグラフィックの美しさが印象的だった。

青：リメイクということで、1から作り直していたら「Ⅶ」を作るのと同じくらいの期間と人数がかかってしまうんです。そうなると実際「Ⅶ」が作れるくらい大規模な企画になってしまいますから。

——移植に際してバランス調整をした部分はありますか？　「SFCとココが違う！」みたいな所は？

青：遊びやすさというところで「ダッシュ機能」と「メモファイル」を追加しました。マップ上をスピーディに移動できるようになっています。

——SFCのときはイージータイプというのも発売されましたけが、PS版ではどうでしょうか？

青：最初に発売されたノーマルバージョンです。イージータイプについては考えていませんでした。

雰囲気はそのままでもっと遊びやすくしました

——先ほどEDムービーを見せていただきましたがOPムービーはどんな内容でしょう？

青：OPは、EDで使っているムービーの一部分を効果音だけで再現したような形です。オリジナルのOPがクリスタルを奪ってバロン王国に帰るシーンですよね。PSのムービーはそのさらに前、バロンの王宮から飛空艇が飛びたっていくシーンです。

——EDムービーが流れるタイミングと言うのはどうなるのでしょう？　通常のエンディングとのつながりなどが気になりますが？

青：ゲームをクリアするとまずオリジナルのエンディングがあります。ムービーはその後、内容は本編のダイジェスト的なものになってます。

——先ほどの答えにもありましたメモファイルやソフトリセットはCD－ROMのアクセス時間の長さへの対策だと思うのですが、実際にこれらを追加した経緯をお聞かせください。

青：とにかく完全移植ですからプレイ感覚もオリジナルと同じものをと思って移植にあたりました。それでまずディスクアクセスはなくす、すべてラムの中に入れちゃって音楽だけCDから鳴らそうと思いました。実際、ユーザーさんにはCDであることを忘れさせたかったんです。RPGだからこまめにセーブするのは当たり前ですよね、そこに時間がかかってしまったらどうしてもストレスがたまるじゃないですか。そのくらいのことで雰囲気を壊したくなかったからです。

植：メモファイルとソフトリセットを使えば、うっかり重要なアイテムを使っちゃったりしてもSFCのリセットと同じ感覚で再開できますからね。

最初から完全移植で手を加えないそう考えていました

——具体的に開発中はこんなところが大変だったとかありますか？

深：プログラム的なことなんですが、SFC独特の機能が今回の開発のネックになりました。ユーザーから見ると、PSでならSFCでできることは全てできると考えがちですけど実際はそうではないんです。PSもSFCも結局は全然別もので、「Ⅳ」はSFCの機能を出し切った作り方をしていたので大変でした。例えばモザイクとか回転、拡大縮小。他にもスプライトなどは厳密に言ってPSにはない機能だったんで苦労しました。最終的にはその辺もソフトウェアやプログラム面で完璧に再現することができましたけど。

——音楽の面はいかがですか？

植：まったくそのままじゃないかな。オリジナルのサウンドを録音しましたから。逆に音楽だけ作り替えちゃうのも変な話ですし。ユーザーさんは「Ⅶ」をやった後「Ⅳ」の音楽聞かされたら厳しいものがあるかもしれませんね。でも、僕たちは当時一生懸命やった結果だからいいかなって。正直な話、時間がなかったんですけど（笑）。だから今回直接参加したのは、EDムービーの音楽だけです。

——そのEDムービーの曲を作るとき「Ⅶ」やオリジナル「Ⅳ」の曲を意識したりしましたか？

植：あんまり意識はしませんでした。まあ、あれから6年かそこらたってるんで、同じものを作れって言われても無理。それにゼロから始めたほうがやりやすかったんで。

——先ほど移植はあまりやらないとおしゃっていましたが今、リメイクが流行っていますよね。RPGの双璧を誇る「ドラクエ」が昨年「Ⅲ」のリメイクを発売しましたが意識されたりはしましたか？

青：初めの頃から完全に移植しようと言う話がありまして、迷わずそれを作っていました。方向性自体

が全然違うものです。
——ある意味、ファンに贈るコレクターズアイテムみたいな感じでしょうか？
青：それもありますが、最初の発売から６年近くたっていますよね。当時はひらがなも読めなかった子どもたちでも今ならプレイできるでしょうから。そういう人たちにも遊んで欲しいんです。

『ＦＦⅣ』はスクウェアの記念碑的作品なんですよ

植：今なんで『Ⅳ』を出すのか？　っていうのを他の雑誌などにも質問されるし、一番聞きたいところだと思うんですがこれは会社自体の考え方も、開発のスタッフたちも『Ⅳ』というものに対して誇りみたいなものを持っているからです。それこそ５、６年も前の作品ですから、今ならあそこはこうしたら良いとか沢山あるんですけど、あの当時で『Ⅳ』を作れたというのが結構ターニングポイントになってますから。それがあってこそ今の『Ⅶ』までいけてるんです。『Ⅰ』でも『Ⅱ』『Ⅲ』でもなく、『Ⅴ』でも『Ⅵ』でもない記念碑的な作品。これをハードを移しても残しておきたかったんです。
——キャラクター単位でファンが付いたり、それまでとは違った形が見えてきたということですか？
植：いろんな意味で映画とは違いますけど、映画みたいなエンターテイメントを自分たちで将来作れたらいいなあって身をもって感じたのはここからでしたし、こういう、キャラを立てた路線というのもありかもしれないって考えたりと、それまでスクウェアが作ってきたものとは別の種類の道がなんとなく見えてきたきっかけだと思うんです。僕も『Ⅳ』が好きで、音楽をやっていてこんな感じで曲作りを進めていくのもありかなと方向性を感じた作品でした。だから１年くらいの時間をかけて、音楽も絵も新しくしたリメイク版を作っても良いかなと思っていました。でもあれは新しいものではなく、あのままの形で存在して欲しかった。そういう気持ちでの完全移植なんです。だからムービーはあくまでオマケみたいなモノで、内容自体はムービーが付いたことでオリジナルの雰囲気を損ねることもない。
——ストーリーの中のイベントでムービーを使おうとは考えませんでしたか？
青：もともと、フィールド上では二頭身キャラが動いていますよね。で、いきなりムービーは八頭身になって、また二頭身に戻るのも変でしょう。そういう演出をするんだったらイメージが違ってこないようにゲーム中のキャラも作り替えると思います。

移植をしたいというスタッフがいれば他の作品についても考えます

——ところで『Ⅳ』が好きという人が集まったのが移植のきっかけになったということですが、このまま『Ⅴ』『Ⅵ』や他の作品と続くことは？
青：どうしてもやりたいという人が社内にいれば考えます。『Ⅴ』『Ⅵ』と言わず『Ⅰ』から『Ⅲ』も。
深：ただ今回みたいな完全移植は無理かと思います。システム的にもプログラム的にも逆に難しくなってしまいますから。そうなると結局リメイクという形になってしまって、100人からのスタッフを集めて…。やっぱり『Ⅷ』を作ったほうがいいかな。
植：20年位たったらやるかも知れませんね、ドラキュラの映画みたいに何年かごとに作り直す(笑)。誰しも作り直したい気持ちはあるんですよ。一生懸命作ったけど至らなかった部分があるので、あそこだけは作り直したいってところがいっぱいです。

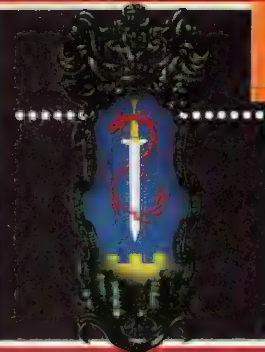
6年たった今でも、やっぱり面白い作品ですから

——それでは『Ⅳ』を開発していた６年前というのはどのような気持ちでしたか？
青：楽しいことは、あんまり覚えていなくて苦労した記憶ばかりです。今回『Ⅳ』の移植にあたってプレイしなおしたんですよ。よく考えたら僕なんかは、製品になったのをプレイすることは全然なくて、今回初めて最後までプレイしました。あの頃開発中のを100回以上もやったのに結構忘れてて、自分でも感動しました。ひとりの開発者としてよりもひとりのユーザーとして楽しめました。これなら初めてやる人も以前プレイした人も面白いと感じるかなと。
植：『Ⅶ』をやった後でそろそろ『Ⅳ』もやりたいと思うやり直しのサイクルってのもあるでしょ。そろそろ『Ⅳ』がやりたいかなってありますよね。
——植松さんはいかがでしょう？
植：僕は逆に苦労した記憶が無くて、ＦＣからＳＦ



Ｃに変わって音数も増えたし、音色も実際のサンプリング音源が使えるようになって音楽表現の幅が広がってわくわくしながら仕事していた記憶があります。小人数のチームで寝食を共にしてやっていましたから。夜、酒を呑みに行って会社で寝る。起きたらまた仕事といった楽しいことしか憶えてませんね。
——深谷さんは以前というか、当時ユーザーだったとのことですが作る側に回られてどうですか？
深：今回はアドバイス的なことだけだったんですけど、いかにオリジナルに近づけるかということが一番難しかったですね。元を知っていましたのでなんとかなりましたけど、大変なことに変わりはありませんでした。
——正月休みを返上しての進行だったとか？
深：開発陣はともかく僕はしっかり休みました(笑)。
植：僕はこのＰＳ版って全部はプレイしてませんけど、昔作っていた人間として見ても絵も音も格好良くなくてあんまり気が進まなかったんです。でも、あれってプレイし始めるとあんまり気にならなくなっちゃうんですよね。
——そうですね、ユーザーのあいだでは『Ⅶ』も賛否両論でした。二頭身キャラのほうがかわいいっていう声もけっこうあったみたいで。でもそれはやっていると愛着がわいて関係なくなっちゃいますから。
植：本質的には音が良いとか絵がキレイとかはただのインパクトにすぎない。結局、物語の中に入ってしまえばそんなことは気にならないじゃないですか。
青：キャラが生きていてシナリオが良ければ、グラフィックなんかＦＣレベルで十分。初心にかえらなければならないと思いました。
植：ゲームって見映えとか、外見的なところだけ力を入れてもダメなんだなって感じましたね。
深：初めてやる人も絵や音が、今のソフトに劣るということだけで判断しないでぜひやってみて欲しい。かなりいけると思いますから。
——『Ⅳ』は特にキャラクターに人気が集まったと思うのですが、登場キャラクターについて何か思い入れはありますか？
青：僕はほとんど戦闘部分しか作っていなかったんです。だから戦闘中の活躍でバランスがとれるようにってそればかり気にしてて、各キャラをパーティの構成要素としか見てなかったんです。キャラに思い入れを持つまでストーリーには入り込んでませんでした。でも、パロムとポロムが石になっちゃうところとかはさすがに覚えてましたね。
——では、改めてプレイしてみてかわいいなと思うキャラはいますか？
青：男性と女性では思い入れの違いがあるみたいですね。セシルがローザを置いて行くシーンなどは女性ユーザーが覚えているらしくて、こういう場面が印象的なんだなと思いました。
深：暗黒騎士だったセシルが、聖騎士になるセシルの人生なんかも面白いですよね。
青：あと敵キャラであるゴルベーザは、彼なりの宿命を背負っていて、それがクライマックスにつながってくるあたり感動できます。自分で作っているのに目頭が熱くなりました。
——植松さんはいかがですか？
植：『Ⅳ』ってキャラクターはみんな立ってましたよね。でも僕は「愛のテーマ」が結構好きだったんでローザ（笑）。自分で作っておいてなんですが。
——深谷さんはどうでしょう？
深：魔法使い２人、パロムとポロムは良く覚えてます。他のキャラクターも最後は死んじゃうみたいな感じで、ストーリーが進んで最後に「アレ？」って感じでしたけどよかったと思いますよ。
——それでは最後になりますが、ＰＳ版はここを見てくれというところをおひとりずつお願いします。
青：ここはって言うのも難しいんですが、電源を入れてプレイしていただければ知らないうちにエンディングを迎えていただけるのではないでしょうか。
植：ＳＦＣでプレイした人も、そろそろバックアップの電池が切れていると思うので、もう一度やりたい人はこちらを買って頂くとお安くしかもムービーも付いてます(笑)。今度は電池もきれませんから永久保存版として最適。これが今の『ＦＦ』シリーズの原点、ターニングポイント的作品です。自信を持って作ってますからこの意欲は伝わると思います。
深：『Ⅳ』は特にシナリオ重視と言われるくらいシナリオが立っていますので、楽しめると思います。今プレイしても面白いのでみなさんもやって下さい。
青：是非買って下さいと大上段に構えた話はできませんけれど、損はさせません。プレイしてください。
——本日はどうもありがとうございました。





Fovoham フォボハム

北氷海を荒らし回った海賊の脅威からイヴァリースを守り続けてきた勇猛な領主、バリンデン大公が治める北の領地。彼の居城であるリオファネス城は、度重なる侵略に対抗するため、並の数倍にも達する分厚い城壁で囲まれている。また、大公は名匠の武器を数多く所有することから"武器王"の異名でも知られる。



Lesalia ルザリア

王家の直接の統治領であり、王都を擁するイヴァリースの中心地でもある。王都ルザリアには、初代国王デナムンダ1世によって建設された華麗な大宮殿がある。50年間に及ぶ隣国との戦争による疲弊が見られるものの、宮殿内に所狭しと並べられる各国の豪華調度品の数々は、この国の影響力の強さをうかがわせる。



Gallionne ガリオンヌ

"白獅子"ラーグ公の領地。本拠地であるイグーロスは王都ルザリアに次ぐ巨大な城塞都市である。イグーロス城は何世紀にも渡って異民族の侵略を退けており、その難攻不落ぶりから"不沈の城"の異名を持つ。また、ラーグ公配下のガリオンヌ北天騎士団(主人公の長兄が率いる)は、イヴァリース最強とうたわれる。



イヴァリースを



FINAL FANTASY

ファイナル ファンタジー タク



Zeltennia
ゼルテニア



"黒獅子"ゴルターナ公の領地。隣国オルダリーアとの国境に位置するため、彼の居城であるゼルテニア城は50年戦争では幾度となく隣国によって奪われた。だが、奪回を繰り返すたびにその城廓は堅牢となり、イヴァリース屈指の守備力を誇る城へと成長した。だが、領地にはいまだに戦火の傷跡が生々しく残っている。

Limberry
ランベリー



勇猛果敢な武人、エルムドア男爵の領地。彼の50年戦争での戦いぶりは特に有名で、当時オルダリーアと同盟を結んでいたロマンダには、未だにエルムドア男爵を恐れる兵も多いとか。彼の居城であるランベリー城は、別名"白亜城"と呼ばれ、その名に相応しく外壁、内装ともに白の大理石で統一されている。

Lionel
ライオネル



50年戦争で名を馳せた騎士にして、神学者でもあるドラクロワ枢機卿の領地。彼が居を構えるライオネル城は、遥か昔の統一戦争終結後に、神聖ユードラ帝国の本拠地として築かれた古城である。そのため、建築様式はかなり古いが、要塞としては抜群の機能を誇る。城内には、礼拝堂のように聖印が配置されている。

支える6つの要



"白獅子"ラーグ公と、"黒獅子"ゴルターナ公という2大勢力の対立によって勃発した獅子戦争。その当時のイヴァリースは、6つの統治領からなる巨大な連合国家であった。戦争勃発後、残りの4つの勢力はどのように動くのか。これが戦いの流れを左右する……。

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4Dバトル RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月下旬予定		

ジョブ Job

新たなアビリティを得て、より魅力的になったジョブの数々

前回に引き続き、今回もいくつかのジョブをそのアビリティとともに詳しく紹介!! お馴染みのジョブも新たな力によって、これまで以上の活躍が期待できるぞ。



アイテム士



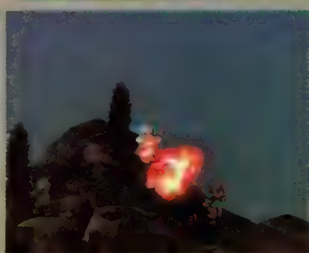
「V」で登場した薬師に近い役割を果たすジョブ。戦闘中に受けるダメージや、ステータス異常をアイテムによって直すほかに、アイテムの効果を持続させたり、アイテムを離れたところに投げるといった特殊なアビリティを持つ。「FFT」では、アイテムに対する概念が従来のシリーズとは大きく異なる。これまでは、ポーションやエリクサーといったアイテムは、ジョブに関わりなくどのキャラでも使用可能だったが、今回はこのアイテム士しか扱うことができないのだ。例外は、アイテム士で修得したアビリティを他のジョブにくっつけた場合だけである。

ポーション



▲お馴染みのHP回復アイテム。序盤ではよくお世話になるはず。

フェニックスの尾



▲戦闘不能状態に陥ったキャラクターを復活。これもお馴染み。



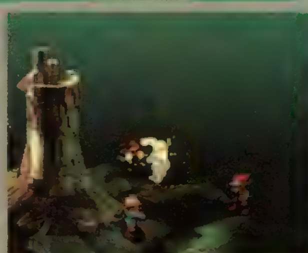
シーフ





戦闘能力は戦士系に及ばず、魔法が使えるわけでもない。確かにその特殊技能は、ストーリー上役立つことは多かったが、戦闘ではどちらかというと中途半端な位置づけのジョブ、シーフ。だが、全キャラ中トップクラスのスピードは、CTBを採用した「FFT」では、思わぬ長所になる可能性もある。また、今回はシーフ最大の特徴である、盗みのアビリティに磨きがかかっている点も見逃せない。今回は装備や、ギル（お金）など、盗む対象を指定できることに加え、ハートを盗んで相手を魅了するといった、予想外のモノを盗むアビリティも修得できるのだ。

ギル取り

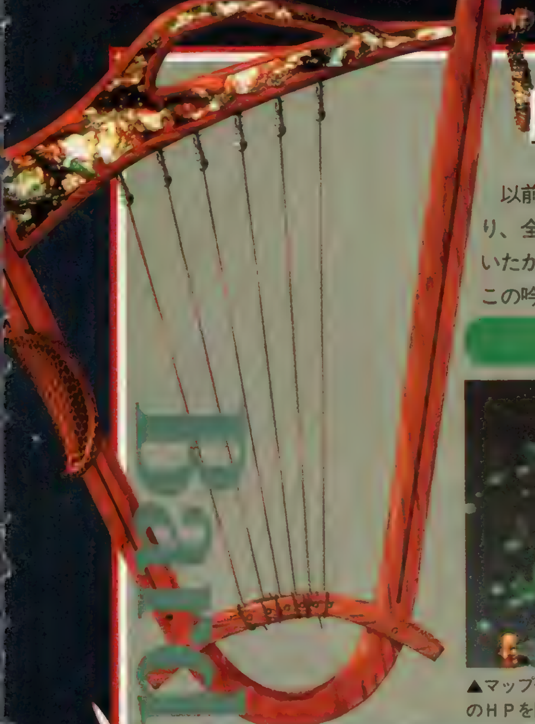


▶敵の所持金を奪い取る。金額はレベルによって変化する。

ハートを盗む

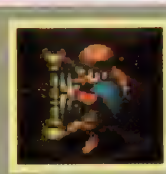


▶敵を魅了し〝チャーム〟状態にする。魔法に近い技である。



吟遊詩人

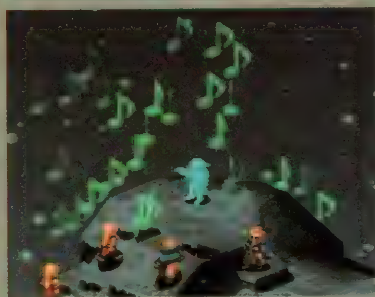
Bard



以前から「ＦＦＴ」の情報を読んできた人ならご存知の通り、全ジョブに男女のグラフィックが用意されると思われていたが、諸事情により一部のジョブは性別を固定する形で登場するようだ。この吟遊詩人もそんなジョブの１つで、用意されるのは男性バージョンのみ。吟遊詩人の能力は歌声や楽器によって魔法に近い効果を生み出すこと。ただし、ＭＰは不要で、効果はマップ全域に及ぶため、場面によっては魔法よりも重宝することも多いはず。その魂の声を早く聞きたい人も多いだろう。



命の詩



▲マップ全域を澄み切った歌声で包み、味方全員のＨＰを回復させる。広い戦場ではかなり便利だ。





ナイト

Knight

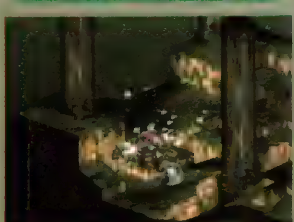


全キャラ中屈指の攻撃力と、堅固な防御を併せ持つ代表的な戦士系の上級ジョブ。従来のシリーズでは、その防御力の高さを生かし、パーティの盾となるアビリティを駆使してきた。だが今回は、攻撃においても非常に強力なアビリティ“戦技”を修得する。これは、攻撃によって相手のＨＰのみならず、防具や相手の能力までをも破壊する技。強力な敵相手には、今まで以上に頼もしいぞ!!



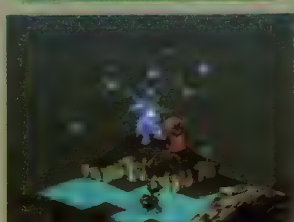


アーマーブレイク



▲相手の防具を破壊し、防御力を低下させる。堅い敵もこれさえあれば……。

スピードブレイク



▲敵の素早さにダメージを与え、ＷＴゲージの溜まり方を遅くさせる。

見習い戦士

Squire



以前紹介したように、『Ⅲ』で登場した“たまねぎ剣士”に相当するジョブ。主人公であるラムザもストーリーの最初は、この見習い剣士である。たまねぎ剣士同様、戦士系の割りには直接戦闘の力が低い見習い剣士だが、今回は“基本技”と呼ばれる独自のアビリティを修得する。中にはＭＰ消費なしにステータスを回復したりといった、後々の戦闘で役立ちそうなモノもあるのだ。





体当たり



▲身体ごと敵にぶつかり、通常攻撃を大きく上回るダメージを与える。

手当て



▲ＭＰ消費なしにダメージを回復させる。序盤の戦闘ではかなり役に立つ。

PS初の噂の本格派アクションRPGを徹底紹介!!





いよいよPSに本格派アクションRPGが登場する。過去に『シャイニング・フォース』や『ランドストーカー』(どちらもメガドライブ)といった作品を手掛けてきた実力派スタッフの最新作『アランドラ』は、まさに"ファン待望の大作A・RPG"と呼ぶにふさわしい作品なのだ！



ALUNDRA
アランドラ

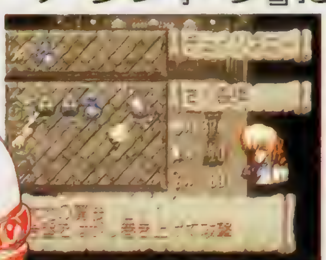


アランドラ

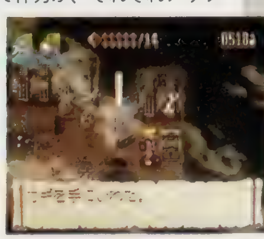
ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	4月11日予定		

『アランドラ』は経験値とは無縁のRPGだ！

主人公のアランドラは、アイテムを手に入れることで強くなっていく。武器を入手することで攻撃力が、「命の器」というアイテムを入手することで体力が、それぞれアップしていくのだ。ほかにも、泳ぐために必要なアイテムや、岩を爆破できるアイテムなども登場する。このゲームには経験値という概念が存在しないため、無理にモンスターを倒さなくてもかまわない。この点も特徴と言えるだろう。



▲アイテム画面。これらをうまく使い分けて、ダンジョンやモンスターに挑むのだ。





▲道に生えている草などを攻撃すると、体力回復効果のあるアイテムやお金になることがあるのだ。
◀重要なアイテムは取り逃すな！

ACTION
アクション

主人公アランドラの多彩なアクションを使いこなそう!!

このゲームにはいろいろなタイプのダンジョンが登場する。指先のテクニックが要求されるアクション性の強いタイプ、仕掛けを見破る頭脳が求められるタイプ、敵がたくさん待ちかまえている戦闘能力が試されるタイプ、といったように。これらのダンジョンをクリアしていくには、アランドラが会得しているすべてのアクションをうまく使いこなす必要がある。ここでは彼が使えるアクションを、ボタンごとに分けて紹介していこう。もちろん、これ以外のアクションも存在するぞ！



・アランドラ

▲本作品の主人公。たびたび夢に出てくる老人の呼び掛けにこたえ、海を渡った。目的地であるイノアの村でセクタスに出会い、「エルナ」として覚醒する。

□攻撃

装備している武器で攻撃する。最初は剣しか持っていないが、ストーリーが進むに従って鉄球や弓といった武器を入手できるようになる。このボタンは人と話したり、アイテムを持ち上げたりするときにも使えるのだ。



▲これは最初から持っている剣。剣には特殊攻撃（□ボタンを押し続けてため、離すと同時に大ダメージの攻撃を出す）が使えるものもある。



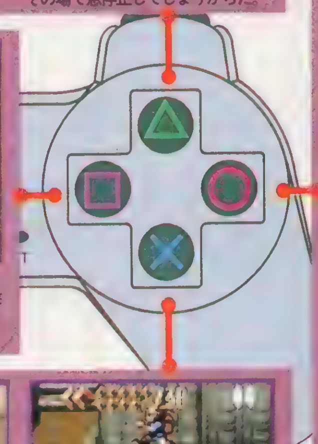
▲リーチのある鉄球（チェインスロー）は、直線的な軌跡を描いて攻撃する。この武器は、写真の白いブロックを破壊することもできるのだ。

△ダッシュ

ダンジョン内を素早く移動したり、敵から逃げたりするのに使われる。ただ、△ボタンを押してもすぐに走り出すわけではない点には注意。その場で足踏みし、その後✚キーの入っている方向に走るシステムになっているのだ。



▲ダッシュ中は、ボタンと✚キーを押し続けておくこと。どちらか一方でも離してしまうと、アランドラはその場で急停止してしまうからだ。



○アイテム

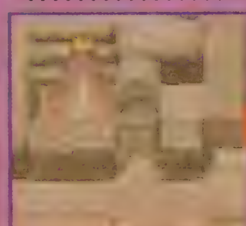
体力回復効果のある「薬草」や「Ｓポーション」といったアイテムを装備して◎ボタンを押すと、すぐに使用が可能だ。また「炸裂弾」を使うと、頭上に持ち上げる（すぐに投げつけないと爆発に巻き込まれてダメージを受けるぞ）。ほかにも、いろいろなアイテムが使えるのだ。



▲「薬草」や「炸裂弾」といったアイテムだけでなく、魔法も◎ボタンで使うことができる。写真は「大地の章(上)」という魔法を使った瞬間。



▲すぐに周囲で大爆発が起こり、敵にダメージを与える。「大地の章(下)」になると威力はもっと大きくなる。このほかに体力回復系の魔法もある。



▲砂漠にはわずかだけ隙間のある建造物がある。もちろん、このままでは通れない。しかし「サンドケープ」というアイテムを装備すると……。



▲砂の中を通って、行く手を阻む建造物を越えることができるようになるのだ。砂に潜っている間はモンスターには見つからないという利点も。

×ジャンプ

マップ内はすべて段差で構成されている。そこで必要になるのが、⊗ボタンによるジャンプ。１段分の段差ならば跳び乗ることができるので、いろいろなところでジャンプしてみよう。隠れた場所に足場があることもあるぞ。



▲ジャンプ中に方向を変えることもできる。このテクニックを使わないと行けない場所に、よく宝箱が置かれていたりする。覚えておくといい。

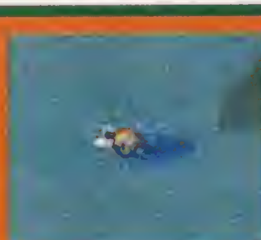


▲「ジェイクの豆」というアイテムを利用すると、アランドラのジャンプ力を何倍にもアップさせる〝ジャンプ台〟を作ることができるのだ。

ACTIONのポイント

アクションの併用も使う人のアイデアしだい!

ジャンプと攻撃を併用するとジャンプ攻撃になる。このようにアクションを組み合わせることができるのだ。「炸裂弾」を置いたところに敵を剣で追いやるなど、いろいろ考えてみよう。



◀アイテムを入手すれば泳ぎも覚える。ダッシュも可能だ。



◀ジャンプしながら「炸裂弾」を投げつけるアランドラ。

ストーリー

STORY

ゲーム序盤に登場するダンジョンを見ていこう!!



アランドラは、悪夢に悩む人の夢の中(ダンジョンと化している)に入り、それを治すことができる。もちろん、本物の建造物であるダンジョンも登場するぞ。ここでは、彼が挑むことになるダンジョンを、ストーリーに沿って紹介していくことにしよう。

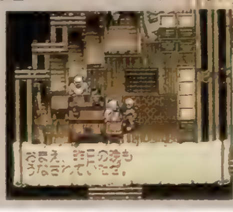
DUNGEON 1 クラーク号の中

ゲームはこのシーンからスタートする。夢に導かれたアランドラは、この船に乗ってイノアの村を目指すのだ。

今回はダンジョンとして紹介しているものの、船内の構造はシンプルだし、敵も出てこない。ジャンプやダッシュ、アイテムを持ち上げるといった各アクションを練習する場と考えていいだろう。



▲船室で眠るアランドラ。夢に出てきた謎の人物、ラアは何を彼に訴えているのだろう。



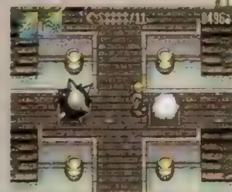
◀このゲームのテーマの1つである"夢"。アランドラと夢との関係はかなり深いのだ。

DUNGEON 2 ターラスの館

イノアの村で出会ったセクタスから、ターラスの館を調べるよう頼まれる。さっそく館に向かった彼だったが、そこでモンスターに襲われるハメに……。なんとか撃退し、トラップもクリアしたアランドラは、「エルナの本」を見つけ出すことに成功する。



▲ターラスの館へ足を踏み入れたとたんメルザスから警告を受ける。彼は何者なのか？



◀館内にはさまざまなトラップが仕掛けられている。これは鉄球が落ちてくるものだ。

DUNGEON 3 ワインズの夢

「エルナの本」を調べたセクタスは、アランドラが他人の夢の中に入れる"まどろみの一族"であることをつきとめる。さっそく、病に臥せているワインズを助けるため、彼の夢へと入り込むアランドラ。そこはパズル性に満ちたダンジョンと化していた。



▲他人の夢の中に入り込む力があることが判明。ワインズを助けられるかもしれない！



◀ワインズの夢の中で、モンスターの集団に襲われるアランドラ。逃げ道は無さそう…。

DUNGEON 4 オーレンの悪夢

突然、炭坑が崩れ落ちた。ただ1人逃げ延びたオーレンも悪夢にうなされており、事情が聞けない状態にある。炭坑が崩れた原因を探るため、アランドラは彼の夢に入り込むことにした。そこで彼が見たのは、炭坑の奥から現れたモンスター・ムルータだった。一体なぜ、こんな場所にモンスターが？



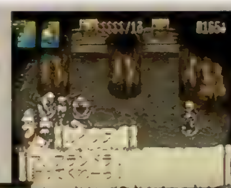
▲炭坑から逃げてきたオーレンだが、意識がない。ここで役立つのが"まどろみの一族"であるアランドラの能力なのだ。



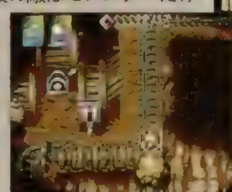
◀道を塞いでいた岩を破壊すると突然、ムルータが!!

DUNGEON 5 イノアの炭坑

取り残された人たちを救うため、アランドラはモンスターの巣窟と化した炭坑に入ることを決意する。彼の敵はモンスターだけではない。あちこちにある落石がジャマをし、行く手を阻んでいるからだ。救出作業がはかどらない彼に、あせりの色が……。



▲何匹ものムルータに囲まれているルイック(炭坑員)。早く助け出さなければ危険だ！



◀炭坑内の主な移動手段はトロッコ。頑丈なボディは線路上の岩も破壊してしまう。

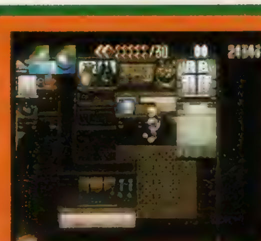
STORYのポイント 1

イノアの村の村人たちとの会話を楽しもう！

イベントのほとんどは、イノアの村が起点となっている。直接イベントに関係ない場合でも、いろいろなことを話してくれるので、村人を見つけたらこまめに話しかけてみるといい。



◀セリフからもキャラの性格が見えてくる。彼は村長の息子だ。



◀アンゼスの家の2階にある青い日記帳は、セーブポイント。

DUNGEON 6 賢者ラアの地下墓所

イノアの村に戻ったアランドラは、光に導かれるようにして地下墓所を訪れた。ここで彼は賢者ラアからいくつもの試練を課されることになるのだ。パズル要素の強いもの、謎解き要素の強いもの、アクション要素の強いもの……。それらすべてをクリアしないと、ラアは姿を現わしてくれない。



▲頭を使わないと解けないトラップも少なくない。ここではスイッチを入れる順番がポイントになっているようだ。



◀ところどころに書かれているヒントもチェックしておこう。見ておかないと後で後悔するハメになるぞ。



◀モンスターたちも、次から次へと襲いかかってくるのだ。

DUNGEON 7 ボージスの夢

眠り続ける男、ボージス。夢の中に入ったアランドラは、彼が目覚めない理由を見つけ出した。現実の女性を好きになれないボージスは、夢の中に理想の女性「サーティ」を作り上げていたのだ。サーティと一緒にいたいがために彼は眠り続ける。しかし、このままでいいのだろうか？



▲移動する鉄球をタイミングよく避けつつ、壁のはしごを登っていく。



▶サーティはボージスを自分だけのものにするため、目覚めさせない。

DUNGEON 8 デジナ砂漠

砂漠の先にある神殿をめざすことにしたアランドラ。しかし、その砂漠にも簡単にはたどり着けないことが判明する。閉鎖されている西側の入口からの侵入をあきらめた彼は、砂漠の南側に回り込み、崖を登る裏道を使うことにした。なんとか砂漠にたどり着いたアランドラだったが、本番はこれから。砂に足を取られてスピードは出ないし、ジャンプ力が落ちている関係で思うように進めない。もちろん、手強いモンスターも襲ってくる。「神殿にたどり着けた者はいない」、という噂は本当だったのだろうか……？



▲崖を登っていくアランドラ。



◀足場が固い岩になっているところから しか、飛び乗ることができない。

DUNGEON 9 いにしえの神殿

ついに到着！　だが神殿内に仕掛けられたトラップは、今までとは比べものにならないほど難しい。一体、この神殿にはどんな謎が隠されているのだろうか？

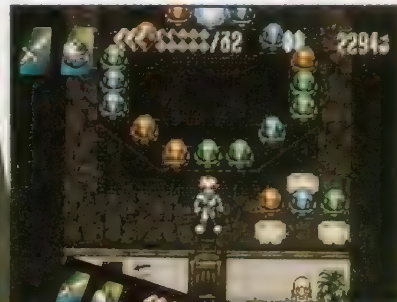


▲ここまで"道"を求めて来ただけに、答えは当然「はい」だ！



◀パズル要素もいっぱいだ。









それでも冒険はまだはじまったばかり…

STORYのポイント②

たまには寄り道をしてみるのも楽しいのだ！

奥の深いストーリー展開を見せる「アランドラ」だけに、ふつうにプレイしていっても楽しめる。でも、目的のダンジョンに行く前に、広大なマップを歩き回ってみるのも楽しいのだ。



◀開店準備中の謎の店。ここではどんなことができるのかな？



◀井戸の中にこんな場所が！　でも、先には進めそうもない。

魔の闇に身を潜めるボスキャラを大公開!

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



『サムライスピリッツ』のキャラたちが大冒険を繰り広げるRPG『武士道烈伝』。今回は、2つのシナリオで主人公キャラたちの前に立ちふさがる、5体のボスキャラを公開するぞ。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月下旬予定		

世界を股に掛ける、壮大なストーリー!

妖花慟哭之章

魔物を使役し、全世界を征服せんとする魔界の巫女、羅将神ミヅキ。彼女を追い、世界中を旅するという壮大なスケールを楽しめるのが、妖花慟哭之章だ。このシナリオでポイントとなるのが、日本は出雲の魔神要塞。ミヅキの作り出したこの魔の要塞には邪銅鐸という装置があり、世界各国を壊滅しようと狙っているのだ。主人公たちは、この邪銅鐸の発射を喰い止めるため、旅立つことになる。はたして魔神要塞を陥落させ、世界のどこかに潜んでいるミヅキを探しだし、その野望を止めることができるか!?



中ボス 阿号

ミヅキの側近で、魔神要塞を護る魔人。邪銅鐸を破壊するためには、まずコイツを倒さなくてはならない。



▲阿号の奥義、八十焔旋襲が炸裂! 彼らにこのあと、恐るべきことが!?



◀魔神要塞に到着。だが彼らは、ここで待ち受けている恐るべき運命にまだ気づいてはいない……。



そして最後に待ち受けるのは…

羅将神ミヅキ

日本を舞台に、サムライたちの魂が描かれる!

邪天降臨之章

天草の乱から100年、現世への怨念により、天草四郎時貞の怨霊が甦った！ 1世紀を越え、肥大化した怨念は、平和な日本に厄災をもたらし始める……。異変を察知し、6人のサムライが立ち上がった!! こちらのシナリオは、日本が舞台。江戸を起点に大阪、伊勢、阿蘇など全国津々浦々を旅しながら、天草の手の者と戦いつつ、彼の影を追うことになる。このシナリオではイベントを通して、主人公キャラたちそれぞれの背景や、各個人のサムライ魂が感じることができるようになっているぞ。無数の屍を乗り越えて、天草を追いつめたとき、それぞれのキャラは、いったい何を見ることになるのだろうか？



▼牛若姫には絶対服従。敵ながら、サムライの魂を持った男なのだ。はたして、彼に勝つことができるか!?



中ボス 参界道士

富士山中腹の、邪教の館に登場する戦士。牛若姫の側近として鉾を駆使し、剛力をふるう。



▶牛若姫との戦闘。強力な必殺技を使いこなす恐るべき敵。



中ボス 牛若姫

江戸城地下で登場。天草の片腕でもあり、本人もそれを自負している。全編を通してからむキーパーソン。

▼覇王丸のオープニングイベントに登場する天草。はたして彼の目的は？





彼らをたばねる…天草四郎時貞


The Future Is Now
SNK
©SNK 1996
PlayStation
THE KING OF Fighters '96
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
プレイステーションで開催!!
TOKYO GAME SHOW '97 SPRING
SNKは「東京ゲームショウ'97春」に出展します。
東京ビッグサイト(東京国際展示場)A-8ブースにてお待ちしております
PlayStation the Best
SNK人気ソフトが、プレイステーション・ザ・ベストで再び登場!!
あのヒーロー達に再び会える!
THE KING OF Fighters '95
the Best
3月28日発売予定! 価格2,800円(税別)
©SNK 1995
対戦がよりスピーディーに!
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
the Best
3月20日発売予定! 価格2,800円(税別)
©SNK 1995
好評発売中
ギース・ハワード、最後の闘い。
リアルバウト餓狼伝説、プレイステーションでさらに充実!!
REAL BOUT 餓狼伝説
価格5,800円(税別)
©SNK 1995
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※改良のため、予告なく一部仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



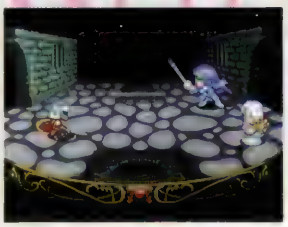
SEGASATURN
PlayStation
NEO·GEO CD
The Future Is Now
SNK
TOKYO GAMESHOW '97 SPRING
SNKは「東京ゲームショウ'97春」に出展します。
魂の数だけ物語がある。
人知れず、恐るべき魔界の力が蘇ったのである。
そして、同じ頃……。
六人の剣士が、それぞれの信ずる道を歩み始めた。
己が心に熱き「侍魂」を秘めて。
サムライRPG、誕生。
真説 サムライスピリッツ
武士道烈伝
サムライRPG ™
ネオジオCD版・セガサターン版・プレイステーション版ともに
5月23日発売予定/予価6,800円(税別)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
©SNK・フジテレビ・ASATSU
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


PlayStation
信じても、いいですか…。
一つの気ままな巡り逢いから芽生えたほのか
6ヶ月の月日の中でさまざまなドラマを生み、
やがて確かな想いへとふくらんでいった。
そして迎える、運命のクリスマスイブ……。
大学卒業間近の男女7人が織りなす、
恋と友情の人間模様。

恋愛超大

最大4人で対戦できる！愛は惜しみなく奪い合え！





女にもてるヤツがつぎの王になるんじゃ！
そんな事を現王様が言ったから、さあ大変。4人の王様候補の1人になった君達は、1年後の投票に向けて、城下の女の子の人気を獲得するために悪戦苦闘。洞窟や水路・魔女の館・天空の塔など、ハンパじゃないデートスポットで、君の魅力をアピールして、12人の女の子の気持ちをつかみ、それぞれが抱える謎を解け！やわなナンパゲームと思ったら大まちがい！ドラマチックなイベントが盛りだくさんの「恋愛超大作」をお楽しみに！

10ヵ所以上のデートスポットとなる舞台で繰り広げられるイベントは50以上。1度や2度のプレイでは全ての謎は解けない！

ここも Point1

豪華声優陣！

井上喜久子、丹下桜、皆口裕子、冬馬由美、勝生真沙子、天野由梨、篠原恵美、藩恵子、荒木香恵、高山みなみ、鶴ひろみ、笠原弘子ら総勢18人の魅力たっぷりのセリフが8時間以上収録！さらに、プレイヤー次第で

井上喜久子の歌う感動のオリジナルソングが聞ける！

ここも Point2

並みのアドベンチャーよりも練られたストーリーを描くのは「天外魔境Ⅱ」「リンダキューブ」の **桝田省治**

ドラマを盛り上げる楽曲はミュージカル作曲家の **神尾憲一**

テーマ曲を歌うのは **翠玲**（スイ レイ）

ce cutting edge
5月末CDリリース予定



変化する表情に注目しよう！



チコリ＝ワームウッド

アニス＝ダンデライオン

キリトリ線

ネクストキング
予約キャンペーン申込用紙

〒

ふりがな
ご住所

ふりがな
お名前

TEL

お店の人に店名印を押してもらって下さい。

※販売店様へ。こちらに予約印を押して下さい。

なんと

予約キャンペーン実施！

初回限定版はうるし原智志氏の描き下ろしネクキンキャラパッケージ！
出演声優によるゲームの遊び方がわかるスペシャルガイダンスCD付き

限定版7,800円

さらに

先着3,000名様に
ネクキン美少女の誰かから電話がかかってくるうるし原智志氏デザインの

ボイスカードをプレゼント！

●ボイスカードとは電話で指定した時刻にネクキン美少女の声で電話がかかってくるという超レアなアイテム。さあ、誰からかかってくるかな？

今すぐ予約を！

この広告およびチラシの予約券に必要事項をご記入のうえ、予約を受けつけている販売店様でご予約の確認をもらい、下記の住所までお送りください。 先着 3,000名様 に予約者特製ネクキンボイスカードをお送りします。
〒111東京都台東区駒形2-5-8 ユナイテッドビル内スタジオスタット 「ネクストキング」予約キャンペーン係
応募期間 平成9年3月10日(月)〜平成9年5月22日(木) (当日消印有効)
・当選は発送をもって発表にかえさせていただきます。 ・発送は平成9年5月23日より開始いたします。


作
NEXT KING
ネクストキング
恋の千年王国
PlayStation
1997.5.23 IN STORE
予価6,800円(税別)
ホームページ開設
http://www.bandai.co.jp
のビデオゲーム紹介コーナーから
ネクキンワールドへ
プレゼントコーナーもあるよ!
HERB LAND
ここも Point3
3000枚を越える
超美麗デジタル
アニメーション!
サフラン=ジプシーワード
ディル=パースレイン
フェンネル=ナスタチウム
PROFILE
1月15日生まれの17才
身長158cm・血液型A型
治癒の魔法を使える僧侶。おっとりした性格で、ついたあだなが「すっこけシスター」。幼いころ司祭様に拾われて教会で育った。
●文化放送 毎週土曜 22:30〜大好評O.A.中
「古本新之輔パラシュート遊激隊」で
最新情報が聞ける!
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©PLEX ©BANDAI·MARS 1997
バンダイゲームステーション
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
バンダイの商品は こども商品券で
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI


PlayStation
熾烈で美しい戦いへ。
これは単なるシューティングではない。
好きな機体の、好きな形態で、
最強の敵軍と戦うために生まれた…。
パイロットの戦闘の美学が追求できる、
バルキリー・シミュレーターである。
MACROSS DIGITAL MISSION VF-X
NOW ON SALE
完全変形3Dシューティング
¥6,800(税抜)
アナログジョイスティック
メモリーカード対応
VF-1X-Plus VALKYRIE : Total Length 14.23m. Total Hight 3.84m. Total Width 14.78m 8.25m. Total Weight 13.25t. VF-4G LIGHTNING III : Total Length 14.92m. Total Hight 3.72m. Total Width 14.28m. Total Weight 13.950t.
VF-11B THUNDER BOLT : Total Length 15.51m. Total Hight 3.49m. Total Width 11.2m. Total Weight 9.00t. VF-17D NIGHTMARE : Total Length 15.63m. Total Hight 3.68m. Total Width 14.18m. Total Weight 11.850t.
VF-19A EXCALIBUR : Total Length 18.62m. Total Hight 3.94m. Total Width 14.87m. Total Weight 8.750t. VF-22 STURMVOGEL II : Total Length 19.62m. Total Hight 4.04m. Total Width 15.36m. Total Weight 9.550t.
MACROSS
DIGITAL MISSION
VF-X
EMOTION
©1997 BIG WEST
©1997 BANDAI VISUAL
発売・問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F 第1事業部 TEL03-5828-3061
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ゲーム雑誌最強の攻略ページ



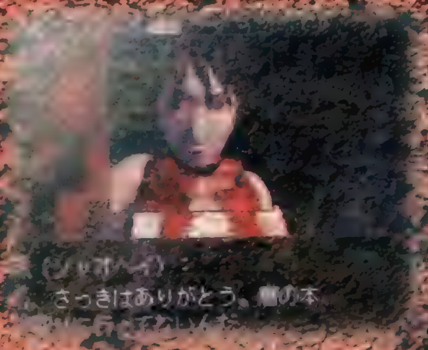


ブシドーブレード
プリンセスメーカー





リフレイン ラブ
トゥームレイダース





クーロンズ・ゲート
ドキドキプリティリーグ

ブシドーブレード

ついに発売された話題のチャンバラ格闘ゲーム。コンビニ専用ソフトとのことなので、購入場所には注意しよう!

ジャンル	３Ｄ対戦格闘ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック) ２Ｐ対戦可
発売日	３月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

勝ちポーズを決めている間、倒した相手に武器が当たり続けることがある（選んだ武器やキャラの位置関係によっては当たらない）。この、死人に鞭打つような行為は当初、製品版ではできなくなる予定だった。しかし、サンプル版でこの現象に出会った各方面からの強い要望により、残ることになったのだとか。実際、ストイックなまでにまじめな世界観を持つこのゲームだけに、初めてこの現象を見たときの衝撃はすごくて…(笑)。関係ないけど、辰美、やっぱりメガネしてませんでしたね。　(ウ)

『BB(ブシドーブレード)』には、こんなにたくさんのモードが用意されているぞ!

このゲームのメインとなるのが、対ＣＯＭ戦の１Ｐモードこと「ストーリー・モード」。そのほかにも練習用の「稽古モード」、腕試し用の「チャンバラ・モード」などが用意されている。対戦ももちろん可能だ。今回が初公開となる「通信対戦モード」には特に注目！　これは、対戦ケーブルを使うことで、それぞれのキャラの視点で対戦できるという斬新なモードなのだ。ここで使われている視点は「オウンビュー・モード」でもプレイ可能になっているから、対戦ケーブルを持っていなくとも楽しめるぞ。



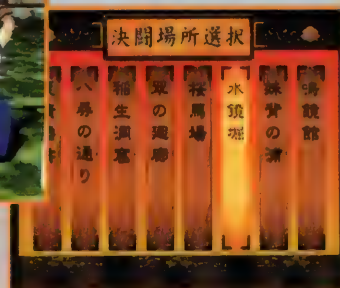
▲メニュー画面。今まで明かされていなかったモードも！

対戦モード

練習を積んだら友だちと勝負だ!

好きなキャラと武器を組み合わせて対戦するモード。ただし、このゲームでは同キャラ対戦が不可能なので気をつけること。もしも対戦相手が同じキャラを使ってきそうだったら「早くカーソルを動かして先に取ってしまう」くらいの気持ちでいよう(笑)。もちろん、試合開始前の前口上の段階で攻撃することも可能だ。もっとも、このような卑怯な戦法ばかりしていると、人間関係に影響が出るかもしれないのでほどほどに。





▲同キャラ戦は不可能だが同武器戦は可能。どちらがうまく使いこなせる？
▶対戦する場所も自由に決められる。ただし別のフィールドへは行けない。

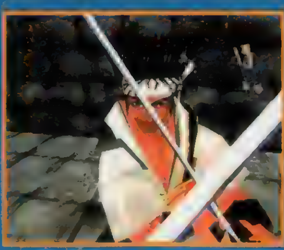
通信対戦モード(オウンビュー)

対戦ケーブルがあれば、こんなこともできる

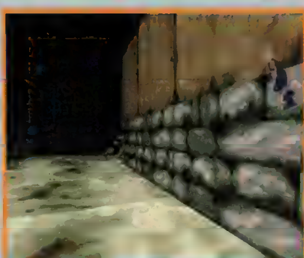
それぞれのキャラの視点で対戦できる通信対戦モード。ただし、キャラの向きが異なる関係上、コマンド操作も変わっている点には注意しよう（通常視点で「→→◎」というコマンドなら「↑↑◎」となる)。下は対戦相手待ち画面。この女の子の名は葛城鈴香。武器を渡してくれるのも彼女だ。

オウンビューとは?

第三者の視点（画面内に両者の姿が表示される）ではなく、プレイヤーが操作しているキャラの視点で戦うのが「オウンビュー」という視点だ。「BB」では両者が自在にフィールド内を移動できるようになっている関係で、場合によっては敵を見失ってしまうこともあるだろう。



◀操作しているキャラのモーションは右上にも表示される。



◀通常の視点では、間合いの限界が設定されているが、オウンビューには限界がない。無限に離れられるのだ。

追い打ちはこうなる!





▲◀追い打ちする側とされる側の視点。同じシーンには思えない!?



チャンバラ・モード

次々と現れる敵を倒せ!

時代劇のチャンバラシーンをそのままゲームにしてしまったのがこのモード。一度に登場する敵は1人だけだが、次から次へと100人も現われるため、気を抜くヒマがまったくないのだ。ダメージを負うとその後の戦いに大きく響いてしまうこともあって、戦闘テクニック以上に集中力が問われるモードといえそうだ。



▼1対1での戦いではあるが、勝ち続けるのはかなり難しい。



▲先に進むにしたがって敵も強くなっていく（10人ごとにレベルアップしていく）。目標はずばり、100人斬りだ！

稽古(けいこ)モード

木刀を使って練習するのだ!

いわゆるＣＯＭとの練習モード。技のモーションをチェックしたり、コンビネーション技を探したりするときに使うといい。「ＢＢ」はキャラと武器の相性がとても重要なゲームなので、ここでよく練習しておこう。具体的には、やや遠目からも届くリーチの長い攻撃、接近戦で有効な素早い攻撃、回り込まれても対処しやすいなぎ払う攻撃、の３つを重点的にチェックするといい。





▲練習用のモードだけあって、木刀や木槌といった殺傷力のない(!?)武器が使われている。◀しゃがみステップやジャンプを自在に出せるようになるまで、しっかりと練習しよう。

オプション

機能を変更するモードだ!

難易度や音楽などを設定するモード。おもしろいのが転倒率という項目。これを高く設定すると、キャラどうしが接触したときはもちろん、障害物（壁や石燈籠など）に接触したときも転んでしまうようになる。画面をモノクロにする設定もあるのだ。



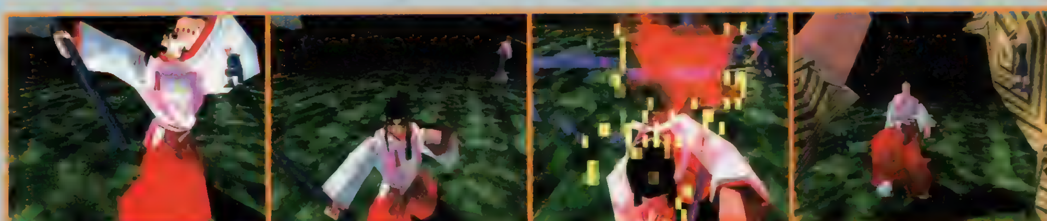
◀モニターカラーを「切」に設定すると、このようにモノクロ画面でプレイできる。



▶転倒率や背景（明／暗）など他のゲームでは見られない項目も用意されている。

空蝉の視点

回転斬りで御門の武器（かなづち）を弾き、すぐに飛び上がっての攻撃を決めている。２枚目の写真は、自分が空中にいる関係で、御門を見下ろしている点に注目してもらいたい。



御門の視点

１枚目の写真で武器が弾かれている。視界内に自分はほとんど映っていないものの、右上にあるキャラクターを見ることで、自分がどんな動きをしているかがわかるのだ。



リプレイの視点

第三者からの視点。両者がどのように行動し、どんな技で決着がついたのかがよくわかる。右の写真をよく見れば、それぞれの視界と周囲との関係が一目瞭然だろう。



ストーリー・モード

鳴鏡館"陰"、そして妖刀との関係とは？

ＣＯＭ相手に戦うＩＰ用モード。暗殺集団"陰"が差し向けた刺客を返り討ちにし、逃げ延びるのが目的だ。

背景ストーリーも紹介しておこう。峡雲が鎌倉時代に制作した「夕霧」を打ち直し、「紅葉切」を制作しようとした永渓。だが、この剣に邪悪な空気を感じた彼は、密かに自分の工房に封印し、新しく「紅葉切」を仕立てることにする。永渓はその剣を打ち上げる前に他界したが、弟子の則房が遺志を受け継ぎ、「紅葉切」は世に出た（出来がよかったため、打ち直しを頼んだ神和斎も「夕霧」と無縁の剣だとは気づかなかったのである）。時が流れ、則房が没した後、遺言によって「夕霧」が鳴鏡館に戻ってきた。妖刀は鳴鏡館で密かに封印されたのだが……。



カッツェに続く中ボス登場 その名はサザンカ!!



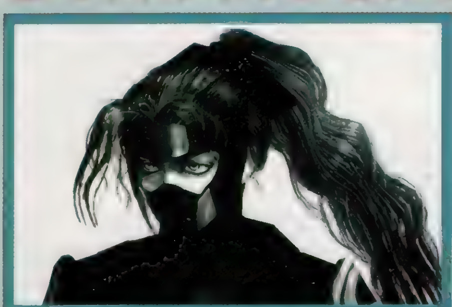
"陰"の中では身分が高く、中央を統治している管理職に就いている。空蝉並の腕の持ち主で、白眉という名の変形薙刀（柄の両方に刃がついている）を操る。顔が白いのは、おしろいを塗っているため。

バッドエンドになる場合も…



場合によっては、いきなり文字が表示され（左の画面はその一例）、そこでゲームオーバーになってしまうこともある。どういう条件でそうなるのかはまだ明らかにされていないのだが、どうやらプレイヤーの戦う姿勢がチェックされているらしい。

▼６人のキャラそれぞれにストーリーが用意されているぞ！



若い頃から暗殺の仕事をしてきた蛍火にとって、安住の地である"陰"を抜ける必然性はまったくなかった。だが、父とも慕う空蝉が"陰"の変質に悩み、師範代を斬りに行きかねない様子を見て考えを変える。空蝉の代わりに師範代を斬るため、脱走。

蛍火（ほたるび）



道場での親しい友人が失踪した。その行方を追っているうちに、偶然"陰"の存在を知ってしまった辰美。道場の秘密を知ったことで、殺されるか"陰"に入るかという選択を迫られ、逃げることを決意。
※彼でプレイしない場合、"陰"に入ったことになる。

辰美（たつみ）



踏鞴神社の巫女であった御門は、鳴鏡館から不吉な「念」を感じていた。"陰"の変質がその「念」の影響であると考えた彼女は、他のメンバーのことを案じつつも脱走を決意する。この「念」を止めることができるのは自分しかいないと考えたからだ。

御門（みかど）

ここが舞台となる城跡ワールドだ!

“陰”からの刺客を倒しつつ天守閣目指して逃げるこのモード。すべてのフィールドが、たがいに行き来できるようになっているのだ。

粟積櫓跡 あわづみやぐらあと



昔はここに粟を貯蔵し、本丸を守るための櫓が建っていた。強風が吹くことが多いという。

水鏡堀 みかがみぼり



晴れた日は水面が鏡のように周囲の景色を映すことからこの名がついた。冬場は水が涸れる。

翠の廻廊 みどりのかいろう

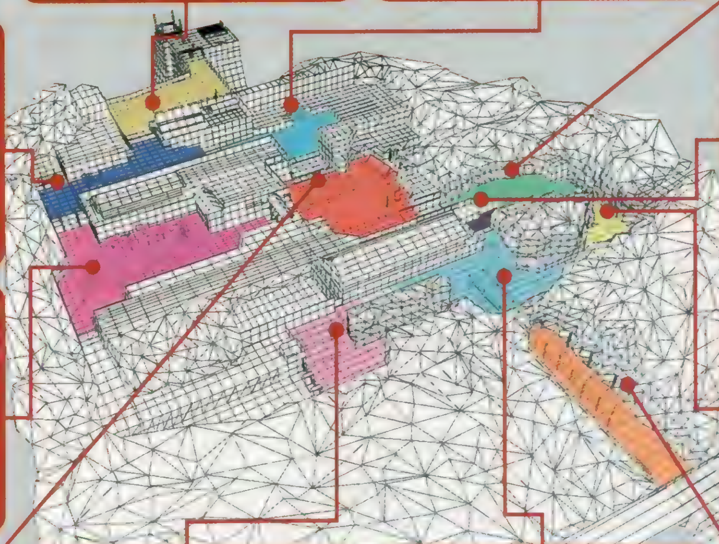


陽が当たると全体が翠色(木の葉の色)に輝くことから名づけられた。竹が密集している場所。

松の段 まつのだん



松の木が多数植えられていたことからついた名。二の丸に向かい、急な段差が重なっている。

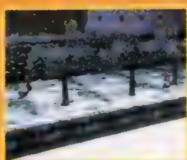


五行館跡 ごぎょうかんあと



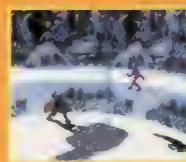
江戸時代にはここで剣術や勉学にいそしんだといわれている。五行の由来は陰陽五行説から。

桜馬場 さくらばば



昔は上の段に小振りな三の丸が建ち、下の段では馬術の訓練が行われた。桜並木が美しい。

一条の滝 いちじょうのたき



一筋の流れが落ちる風情が美しいため、この名がつけられた。冬場は水量が少なくなる。

追手門 おうてもん



正面という意味を持っている「大手」という言葉を、「追手」と呼びならわしたのが由来。

矢来堰 やらいぜき



堰の作りが、人を入れないように板で囲んだ「矢来」のように見えることから名づけられた。

迷ひ橋 まよいばし

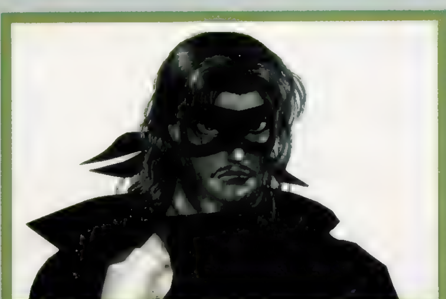


「ここを通って城に侵入し、戻ってきた者はいない」という噂からつけられた。下に小川あり。

八尋の通り やひろのとおり



「陰陽の迷ひ城」に通じるただ1つの道。道幅が八尋(約14.5メートル)あるためこの名に。



“陰”の仕事(暗殺)は武士道を究めるために必要だと思っていたブラック・ロータス。しかし、自分の考えとは異なる暗殺を命じられたことをきっかけに、“陰”に疑問を持つようになる。主君の命に反することが許されるのか悩みつつも、脱走を決意する。

黒蓮 ブラック・ロータス



20年ほど前に次期師範代の座をめぐる騒動があって以来、現在の師範代は空蝉に恨みを持っている。“陰”の変質は彼が「夕霧」の封印を解いたためだと確信した空蝉は、師範代を斬るか、逃げるかの選択を強いられる。悩んだ末、脱走することを決意。

空蝉 うつせみ



自分が暗殺団に所属していることについて、深くは考えていなかった風門。だが、最近“陰”が自分の故郷(沖縄)のとある一家を皆殺しにしたことを聞いてから、“陰”に対して怒りを覚えるようになった。そして今、反旗を翻し、組織を潰すために脱走。

風門 かんぬき

武器コマンドリスト

基本技というのは誰もがその武器で出せる技。応用はその発展型だ。上級、アレンジ、オリジナルは出せるキャラが限定されている。それぞれのキャラについては備考欄を参照のこと。



セイヨーブレード

西洋でよく使われているロングソード。切れ味が抜群によく、両方に刃がついている点が特徴だ。
[データ] 全体：79cm／剣身：64cm／重量：1.4kg

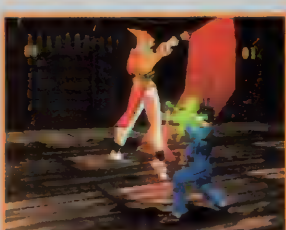
	技名	構え	コマンド	備考
基本技	垂直斬り（すいちょくぎり）	上	△	
	貫き（つらぬき）	上	◎	
	片手足払い（かたてあしばらい）	上	⊗	
	退き垂直斬り（しりぞきすいちょくぎり）	上	←△	
	左かわし垂直斬り（ひだりかわしすいちょくぎり）	上	↑△	
	右かわし垂直斬り（みぎかわしすいちょくぎり）	上	↓△	
	仁侠斬り（にんきょうぎり）	上	←→△	
	踏み込み片手回転斬り（ふみこみかたてかいてんぎり）	上	←→◎	
	垂直斬り（すいちょくぎり）	中	△	
	片手袈裟斬り（かたてけさぎり）	中	◎	
	片手裾払い（かたてすそはらい）	中	⊗	
	退き片手横払い（しりぞきかたてよこはらい）	中	←◎	
	左かわし片手袈裟斬り（ひだりかわしかたてけさぎり）	中	↑◎	
	右かわし片手袈裟斬り（みぎかわしかたてけさぎり）	中	↓◎	
	飛び込み片手面（とびこみかたてめん）	中	←→△	
	飛び込み片手突き（とびこみかたてつき）	中	→◎	
	顔面打ち（がんめんうち）	下	△	
	繰り込み回転斬り（くりこみかいてんぎり）	下	◎	
	上方斬り（じょうほうぎり）	下	⊗	
	反り斬り（そりぎり）	下	←◎	
	退き上方斬り（しりぞきじょうほうぎり）	下	←⊗	
	左滑り片手回転斬り（ひだりすべりかたてかいてんぎり）	下	↑◎	
	右滑り片手回転斬り（みぎすべりかたてかいてんぎり）	下	↓◎	
	踏み込み背面打ち（ふみこみはいめんうち）	下	→→◎	
	飛び込み突き降ろし（とびこみつきおろし）	下	←→△	
応用技	啄木鳥（きつつき）	上	◎◎	
	扇子返し（せんすがえし）	中	△⊗	
	鹿威面（ししおどしめん）	下	⊗△、△	
上	[鳴鏡流秘剣]蛇目（じゃのめ）	全	→+R2R1⊗	蛍火、御門、辰美
	飛び込み横払い（とびこみよこはらい）	中	←→◎	蛍火
	綾女（あやめ）	中	→→⊗	蛍火
	昇舞・忍流（のぼりまい・しのびりゅう）	中	→△	蛍火



打刀（うちかたな）

両手で扱うのが基本だが、片手で扱うことも考えられているため、バランスの取れた武器といえる。
[データ]刃長：69.3cm／反り：2.1cm／重量：1.5kg

	技名	構え	コマンド	備考
基本技	真直斬り（しんちょくぎり）	上	△	
	袈裟斬り（けさぎり）	上	◎	
	回転斬り（かいてんぎり）	上	⊗	
	受け流し（うけながし）	上	←△	
	退き真直斬り（しりぞきしんちょくぎり）	上	←◎	
	左かわし胴払い（ひだりかわしどうはらい）	上	↑◎	正段に戻る
	右かわし胴払い（みぎかわしどうはらい）	上	↓◎	正段に戻る
	突き降ろし（つきおろし）	上	→→◎	
	滑り斬り（すべりぎり）	上	→→⊗	
	荒真直斬り（あらしんちょくぎり）	上	←→◎	
	真直斬り（しんちょくぎり）	正	△	
	袈裟斬り（けさぎり）	正	◎	
	裾払い（すそはらい）	正	⊗	
	受け流し（うけながし）	正	←△	
	退き横払い（しりぞきよこはらい）	正	←◎	
	左かわし胴払い（ひだりかわしどうはらい）	正	↑◎	
	右かわし胴払い（みぎかわしどうはらい）	正	↓◎	
	踏み込み真直斬り（ふみこみしんちょくぎり）	正	→→△	
	走り込み突き（はしりこみつき）	正	→→◎	
	踏み込み逆胴（ふみこみぎゃくどう）	正	→→⊗	
	真直叩き斬り（しんちょくたたきぎり）	正	←→△	
	払い（はらい）	正	←→◎	
	真直斬り（しんちょくぎり）	下	△	
	胴斬り（どうぎり）	下	◎	
	振り上げ（ふりあげ）	下	⊗	
	退き回転斬り（しりぞきかいてんぎり）	下	←⊗	
	左滑り回転斬り（ひだりすべりかいてんぎり）	下	↑⊗	
	右滑り回転斬り（みぎすべりかいてんぎり）	下	↓⊗	
	踏み込み喉突き（ふみこみのどつき）	下	→→⊗	
	細摺り上げ（ほそすりあげ）	下	←→△	
	太摺り上げ（ふとすりあげ）	下	←→◎	
応用技	真直逆胴（しんちょくぎゃくどう）	上	△◎	
	袈裟斬り三重（けさぎりみえ）	正	◎◎、→◎	
	払い面（はらいめん）	正	←→◎△	
	河蝉一閃（かわせみいっせん）	下	⊗◎	
上級	[鳴鏡流秘剣]蛇目（じゃのめ）	全	→+R2R1⊗	空蝉、黒蓮、蛍火
	[鳴鏡流秘剣]兜割（かぶとわり）	全	→+R2△	空蝉、黒蓮、御門
	[鳴鏡流秘剣]鉦叩（かねたたき）	全	→+R2⊗△	空蝉、黒蓮
	[鳴鏡流秘剣]似我八（じがはち）	全	→+R2⊗	全員
アレ	片手真直斬り（かたてしんちょくぎり）	上	←→△	空蝉
オリジナル	弓削斬（ゆげぎり）	上	→→△	空蝉
	[秘剣]笹削（ささけずり）	上	→→△△、◎	黒蓮



◀[蛇目]踏み込んで垂直にジャンプしながら斬りつける技。



◀[飛び込み横払い]軸をずらしかけた相手に有効だ。



▶[綾女]ダッシュして斬りつける。奇襲としてオススメ。



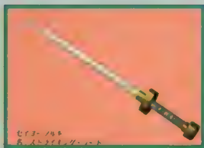
▶[昇舞・忍流]切りながら後方宙返りをする。



◀[兜割]飛び込んで頭を叩き斬る豪快な技。間合いが多少離れていても大丈夫だが、スキが多い。



◀[笹削]上、上、中と3連をぶち込む荒技。上段構えからの技なので、胴がガラ空きなことに注意しよう。



セイヨーツルギ

曲刀型で片刃のサーベル。打刀を目指して作られたため、同時代の西洋剣とは比較にならないほどの切れ味。
[データ] 全体：72cm／剣身：60cm／重量：1.2kg

種類	技名	構え	コマンド	備考
基本技	垂直斬り（すいちょくぎり）	上	△	
	掬い上げ（すくいあげ）	上	◎	
	片手足払い（かたてあしばらい）	上	⊗	
	退き垂直斬り（しりぞきすいちょくぎり）	上	←△	
	左かわし掬い上げ（ひだりかわしすくいあげ）	上	↑◎	
	右かわし掬い上げ（みぎかわしすくいあげ）	上	↓◎	
	踏み込み垂直斬り（ふみこみすいちょくぎり）	上	→→△	
	踏み込み足払い（ふみこみあしばらい）	上	→→⊗	
	飛び込み垂直斬り（とびこみすいちょくぎり）	上	←→△	
	片手突き（かたてつき）	上	←→◎	
	顔面叩き（がんめんたたき）	中	△	
	片手袈裟斬り（かたてけさぎり）	中	◎	
	片手裾払い（かたてすそはらい）	中	⊗	
	退き叩き（しりぞきたたき）	中	←◎	
	左かわし片手袈裟斬り（ひだりかわしかたてけさぎり）	中	↑◎	
	右かわし片手袈裟斬り（みぎかわしかたてけさぎり）	中	↓◎	
	雫流（しずくりゅう）	中	→→◎	
	垂直叩き付け（すいちょくたたきつけ）	中	←→◎	
	垂直斬り（すいちょくぎり）	下	△	
	片手胴斬り（かたてどうぎり）	下	◎	
	突き通し（つきとおし）	下	⊗	
	捌き片手突き（さばきかたてつき）	下	←◎	
	退き結び（しりぞきむすび）	下	←⊗	
	片手足斬り（かたてあしぎり）	下	→⊗	
	左かわし片手胴斬り（ひだりかわしかたてどうぎり）	下	↑◎	
	右かわし片手胴斬り（みぎかわしかたてどうぎり）	下	↓◎	
	踏み込み足払い（ふみこみあしばらい）	下	→→⊗	
	仁侠斬り（にんきょうぎり）	下	←→△	
	炎流（ほむらりゅう）	下	←→◎	
	垂直片手胴斬り（すいちょくかたてどうぎり）	上	△◎	
	乱れ斬り（みだれぎり）	中	⊗△、◎	
	観音斬り（かんのんぎり）	中	◎◎、△	
	垂直仁侠斬り（すいちょくにんきょうぎり）	下	△△	
	[鳴鏡流秘剣]昇舞（のぼりまい）	全	→+R2⊗	黒蓮、辰美、蛍火、御門



◀[乱れ斬り]回転しながら斬る。



◀[観音斬り]最後に垂直斬り。



▶[垂直任侠斬り]裏拳の動作で。



▶[昇舞]斬りつけて後方宙返り。



レイピア

斬るよりも刺すことが主目的のため、攻撃力が低い割に攻撃範囲は広め。軽さを生かした素早い動きが魅力。
[データ] 全体：75cm／剣身：63cm／重量：0.9kg

種類	技名	構え	コマンド	備考
	縦払い（たてはらい）	上	△	
	中心突き（ちゅうしんつき）	上	◎	
	下方突き（かほうつき）	上	⊗	
	退き顔面突き（しりぞきがんめんつき）	上	←△	
	雀散らし（すずめちらし）	上	←⊗	
	左踏み込み中心突き（ひだりふみこみちゅうしんつき）	上	↑◎	
	右踏み込み中心突き（みぎふみこみちゅうしんつき）	上	↓◎	
	踏み込み縦払い（ふみこみたてはらい）	上	→→△	
	踏み込み中心突き（ふみこみちゅうしんつき）	上	→→◎	
	飛び込み掬い上げ（とびこみすくいあげ）	上	←→△	
	顔面突き（がんめんつき）	中	△	
	横払い（よこはらい）	中	◎	
	下方突き（かほうつき）	中	⊗	
	退き撫で斬り（しりぞきなでぎり）	中	←◎	
	左踏み込み顔面突き（ひだりふみこみがんめんつき）	中	↑△	
	右踏み込み顔面突き（みぎふみこみがんめんつき）	中	↓△	
	踏み込み顔面突き（ふみこみがんめんつき）	中	→→△	
	踏み込み中心突き（ふみこみちゅうしんつき）	中	→→◎	
	すり足顔面突き（すりあしがんめんつき）	中	←→△	風門、空蝉不可
	溜め突き（ためつき）	中	←→◎	
	すり足顔面突き（すりあしがんめんつき）	下	△	
	巻斬り（まきぎり）	下	◎	
	すり足下方突き（すりあしかほうつき）	下	⊗	
	墨流し（すみながし）	下	←◎	
	沈み足払い（しずみあしはらい）	下	←⊗	
	左踏み込み巻斬り（ひだりふみこみまきぎり）	下	↑◎	
	右踏み込み巻斬り（みぎふみこみまきぎり）	下	↓◎	
	翁突き（おきなつき）	下	→→△	
	迷ひ顔面突き（まよいがんめんつき）	下	→→◎	
	飛び込み無双斬り（とびこみむそうぎり）	下	→→⊗	
	墨まとい（すみまとい）	下	←→△	風門、空蝉不可
	踏み込み巻斬り（ふみこみまきぎり）	下	←→◎	
	縦払い中心突き（たてはらいちゅうしんつき）	上	△◎	
	三途越（さんずごえ）	中	△⊗、△、◎、◎	
	顔面突き重ね（がんめんつきかさね）	下	△△	
	細蛇目（ほそじゃのめ）	全	→+R2⊗	黒蓮、御門、蛍火、辰美
	[鳴鏡流秘剣]蛇目（じゃのめ）	全	→+R2R1⊗	黒蓮、御門、蛍火、辰美
	燕突き（つばめつき）	中	←→◎	黒蓮
	[秘剣]恐翁（おそれおきな）	下	→→△◎⊗、◎◎	黒蓮
	村時雨（むらしぐれ）	下	◎◎、◎	黒蓮



▲[恐翁]踏み込んでからの突きの連続技。攻撃個所が多彩なので防御が難しい。



▲[村時雨]連続で突きを繰り出し、さらに踏み込んで高速の突きを繰り返す大技。

ブシドーブレード



薙刀 なぎなた

刀のような刃を持つ柄の長い武器。薙刀としては小ぶりだが、中間距離での戦いに威力を発揮する。
[データ] 柄長：136cm／刃身：45cm／重量：2.2kg

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	振り降ろし面打ち（ふりおろしめんうち）	上	Ⓐ	
	胴打ち（どううち）	上	◎	
	脛打ち（すねうち）	上	⊗	
	しゃがみ脛打ち（しゃがみすねうち）	上	→⊗	
	退き面打ち（しりぞきめんうち）	上	←Ⓐ	
	左かわし胴打ち（ひだりかわしどううち）	上	↑◎	
	右かわし胴打ち（みぎかわしどううち）	上	↓◎	
	踏み込み胴打ち（ふみこみどううち）	上	→→◎	
	走り振り上げ打ち（はしりふりあげうち）	上	←→Ⓐ	
	走り胴打ち（はしりどううち）	上	←→◎	
	片手面打ち（かたてめんうち）	上	→→Ⓐ	風閂、黒蓮、蛍火不可
	垂直打ち（すいちょくうち）	中	Ⓐ	
	斜め打ち（ななめうち）	中	◎	
	右裾払い（みぎすそはらい）	中	⊗	
	右踏み込み裾払い（みぎふみこみすそはらい）	中	→⊗	
	退き小突き（しりぞきこづき）	中	←◎	
	左かわし胴打ち（ひだりかわしどううち）	中	↑◎	
	右かわし胴打ち（みぎかわしどううち）	中	↓◎	
	突き（つき）	中	→◎	
	不知火（しらぬい）	中	→→◎	
	降ろし打ち（おろしうち）	中	←→Ⓐ	
	逆さ斜め打ち（さかさななめうち）	下	Ⓐ	
	胴打ち（どううち）	下	◎	
	脛打ち（すねうち）	下	⊗	
	踏み込み脛突き（ふみこみすねつき）	下	→⊗	
	裏打ち（うらうち）	下	←◎	
	退き床突き（しりぞきゆかつき）	下	←⊗	
	左かわし胴打ち（ひだりかわしどううち）	下	↑◎	
	右かわし胴打ち（みぎかわしどううち）	下	↓◎	
	顔面打ち（がんめんうち）	下	←→Ⓐ	
[illegible]	振り降ろし面打ち三段（ふりおろしめんうちさんだん）	上	ⒶⒶ、Ⓐ	
	垂直打ち震え（すいちょくうちふるえ）	中	Ⓐ◎	
	三方突き（さんぽうつき）	下	←→Ⓐ◎⊗	
	紅紫電（べにしでん）	下	⊗◎	
[illegible]	突き震え（つきふるえ）	中	←→◎	御門
[illegible]	[秘剣]送り提灯（おくりぢょうちん）	中	←→Ⓐ⊗、R1⊗	御門



◀[三方突き] その名の通り、上、中、下に攻撃。



◀[紅紫電] 動きはハデではないがスキの少ない技。



▶[突き震え] 突き刺して小刻みに連続して斬る技。



▶[送り提灯] 薙刀を軸にして相手を飛び越えて斬りつける。



キシドーソード

両手持ちの剣。剣の切れ味より、重量を生かした打撃を得意にしている。重量の重さに振り回されないように。
[データ] 全体：85cm／剣身：65cm／重量：4.1kg

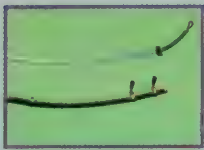
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	脳天砕き（のうてんくだき）	上	Ⓐ	
	薙払い（なぎはらい）	上	◎	
	膝砕き（ひざくだき）	上	⊗	
	退き脳天砕き（しりぞきのうてんくだき）	上	←Ⓐ	
	左かわし薙払い（ひだりかわしなぎはらい）	上	↑◎	
	右かわし薙払い（みぎかわしなぎはらい）	上	↓◎	
	踏み込み脳天砕き（ふみこみのうてんくだき）	上	→→Ⓐ	
	踏み込み膝砕き（ふみこみひざくだき）	上	→→⊗	
	飛び込み脳天砕き（とびこみのうてんくだき）	上	←→Ⓐ	
	白南風（しらはえ）	上	←→◎	
	脳天砕き（のうてんくだき）	中	Ⓐ	
	鎖骨砕き（さこつくだき）	中	◎	
	裾払い（すそはらい）	中	⊗	
	退き払い（しりぞきはらい）	中	←◎	
	左かわし鎖骨砕き（ひだりかわしさこつくだき）	中	↑◎	
	右かわし鎖骨砕き（みぎかわしさこつくだき）	中	↓◎	
	踏み込み脳天砕き（ふみこみのうてんくだき）	中	→→Ⓐ	
	踏み込み鎖骨砕き（ふみこみさこつくだき）	中	→→◎	
	踏み込み裾払い（ふみこみすそはらい）	中	→→⊗	
	回り胴（まわりどう）	中	←→◎	
	頭蓋割り（ずがいわり）	下	Ⓐ	
	旋風斬り（せんぷうぎり）	下	◎	蛍火、辰美、御門倒れ
	掬い上げ（すくいあげ）	下	⊗	
	打ち払い（うちはらい）	下	←◎	
	退き膝砕き（しりぞきひざくだき）	下	←⊗	
	左かわし旋風斬り（ひだりかわしせんぷうぎり）	下	↑◎	
	右かわし旋風斬り（みぎかわしせんぷうぎり）	下	↓◎	
	片手振り降ろし（かたてふりおろし）	下	→→◎	
	飛び込み脳天砕き（とびこみのうてんくだき）	下	←→Ⓐ	
	回り脛（まわりすね）	下	←→◎	
[illegible]	水平両刃斬り（すいへいもろはぎり）	上	◎◎	
	膝砕き顎砕き（ひざくだきあごくだき）	上	⊗⊗	
	鎖骨砕き薙払い（さこつくだきなぎはらい）	中	◎◎	
	頭蓋割り二連（ずがいわりにれん）	下	ⒶⒶ	
[illegible]	[鳴鏡流秘剣]兜割（かぶとわり）	全	→+R2Ⓐ	風閂、黒蓮
	[鳴鏡流秘剣]丙式・似我八（へいしき・じがはち）	全	→+R2⊗	風閂、黒蓮
[illegible]	朱南風（あけはえ）	上	→→⊗	風閂
[illegible]	唐門（からかんぬき）	中	◎◎、Ⓐ	風閂



◀[朱南風]ダッシュして相手の懐に飛び込んで斬りつける、捨て身の技。飛び込む際に相手に一撃を喰らうと、致命傷になりかねないので注意。



▶[唐門] 2発斬りつけてから、振りかぶって垂直に剣を振り下ろす。



野太刀 のだち

打刀と同じ狭雲の作といわれている。日本刀の中ではもっとも長いため、切っ先が遠くまで届くのがポイント。

[データ]刃長：93.2cm／反り：3.9cm／重量：1.9kg

	技名		コマンド	備考
基本技	叩き付け（たたきつけ）	上	△	
	袈裟斬り（けさぎり）	上	◎	
	膝砕き（ひざくだき）	上	⊗	
	退き叩き付け（しりぞきたたきつけ）	上	←△	
	しゃがみ膝砕き（しゃがみひざくだき）	上	→⊗	
	左かわし袈裟斬り（ひだりかわしけさぎり）	上	↑◎	
	右かわし袈裟斬り（みぎかわしけさぎり）	上	↓◎	
	片手叩き付け（かたてたたきつけ）	上	←→△	
	袈裟斬り回り（けさぎりまわり）	上	←→◎	
	真直斬り（しんちょくぎり）	中	△	
	袈裟斬り（けさぎり）	中	◎	
	足払い（あしはらい）	中	⊗	
	垂直叩き付け（すいちょくたたきつけ）	中	→⊗	
	退き胴払い（しりぞきどうばらい）	中	←◎	
	左かわし袈裟斬り（ひだりかわしけさぎり）	中	↑◎	
	右かわし袈裟斬り（みぎかわしけさぎり）	中	↓◎	
	踏み込み首払い（ふみこみくびはらい）	中	→→◎	
	真直叩き斬り（しんちょくたたきぎり）	中	←→△	
	掬い（すくい）	中	←→◎	
	真直斬り（しんちょくぎり）	下	△	
	脇払い（わきはらい）	下	◎	
	振り上げ（ふりあげ）	下	⊗	
	退き膝打ち（しりぞきひざうち）	下、	←⊗	
	脛不意打ち（すねふいうち）	下	→⊗	
	左かわし胴打ち（ひだりかわしどううち）	下	↑◎	
	右かわし寄せ斬り（みぎかわしよせぎり）	下	↓◎	
	踏み込み寄せ斬り（ふみこみよせぎり）	下	→→◎	
	踏み込み膝打ち（ふみこみひざうち）	下	→→⊗	
	飛び込み真直斬り（とびこみしんちょくぎり）	下	←→△	
	大回し斬り（おおまわしぎり）	下	←→◎	
応用技	虚空斬（こくうざん）	上	△△、→△	
	膝砕き片手叩き付け（ひざくだきかたてたたきつけ）	上	⊗△	
	燕落とし（つばめおとし）	中	◎◎、→△	
	暁天斬（ぎょうてんざん）	下	⊗△	
	[鳴鏡流秘剣]兜割（かぶとわり）	全	→+R2△	空蝉、御門
オリジナル	朧月（おぼろづき）	下	←→△、攻撃ボタン4回	空蝉
	雄呂血（おろち）	下	⊗⊗	御門



金槌 かなづち

ウォーハンマーに似ているものの、それとは別物。両手持ちの最重量を誇る武器だ。

[データ] 全体：83.5cm／重量：4.5kg

	技名		コマンド	備考
	縦殴り（たてなぐり）	上	△	
	袈裟殴り（けさなぐり）	上	◎	
	回転足殴り（かいてんあしなぐり）	上	⊗	
	退き縦殴り（しりぞきたてなぐり）	上	←△	
	左かわし袈裟殴り（ひだりかわしけさなぐり）	上	↑[illegible]	
	右かわし袈裟殴り（みぎかわしけさなぐり）	上	↓◎	
	踏み込み縦殴り（ふみこみたてなぐり）	上	→→△	
	踏み込み袈裟殴り（ふみこみけさなぐり）	上	→→◎	
	踏み込み殴り上げ（ふみこみなぐりあげ）	上	→→⊗	蛍火、辰美尻もち
	飛び込み縦殴り（とびこみたてなぐり）	上	←→△	
	飛び込み胴殴り（とびこみどうなぐり）	上	←→◎	
	縦殴り（たてなぐり）	中	△	
	袈裟殴り（けさなぐり）	中	◎	
	足殴り（あしなぐり）	中	⊗	
	退き横払い（しりぞきよこはらい）	中	←◎	
	左かわし袈裟殴り（ひだりかわしけさなぐり）	中	↑◎	
	右かわし袈裟殴り（みぎかわしけさなぐり）	中	↓◎	
	踏み込み縦殴り（ふみこみたてなぐり）	中	→→△	
	踏み込み袈裟殴り（ふみこみけさなぐり）	中	→→◎	
	回転飛び込み縦殴り（かいてんとびこみたてなぐり）	中	←→△	
	回し殴り（まわしなぐり）	中	←→◎	
	前進縦殴り（ぜんしんたてなぐり）	下	△	
	回転胴殴り（かいてんどうなぐり）	下	◎	
	足砕き（あしくだき）	下	⊗	
	退き足払い（しりぞきあしはらい）	下	←⊗	
	左かわし回転胴殴り（ひだりかわしかいてんどうなぐり）	下	↑◎	
	右かわし回転胴殴り（みぎかわしかいてんどうなぐり）	下	↓◎	
	横殴り（よこなぐり）	下	←→◎	黒蓮、御門、辰美、蛍火不可
	重ね縦殴り（かさねたてなぐり）	上	△△、△、△	
	袈裟縦殴り（けさたてなぐり）	中	◎△	
	足砕き縦殴り（あしくだきたてなぐり）	下	⊗△	
	兜割（かぶとわり）	全	→+R2△	風門
	似我八（じがはち）	全	→+R2⊗	風門、空蝉
	楔崩れ（くさびくずれ）	上	←→△	辰美
	竜巻崩れ（たつまきくずれ）	下	←→◎	辰美
	楔打ち・双樹流（くさびうち・そうじゅりゅう）	全	→+R2△	辰美
	回猪（まわりいのしし）	下	◎◎、◎、◎	風門





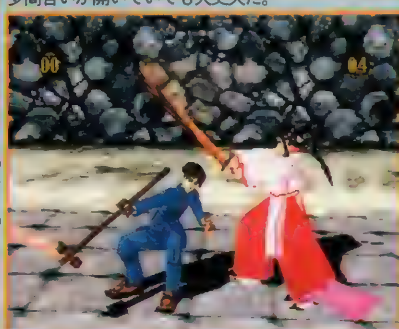


▲［兜割］空蝉と風門ほどの力のある者でしか、野太刀で兜割は出せない

▶［朧月］いわゆる円月殺法。刀を回転させてから4連を叩き込む大技なのだ。

▲［雄呂血］2発目を大きく振りかぶってなぎ払う技。大振りなのでスキに注意。

▼［竜巻崩れ］遠心力を利用して金槌を振り回し、相手の足を狙う技。少しずつ近づいていくので、多少間合いが開いていても大丈夫だ。





◀［楔打ち・双樹流］金槌を軸に一回転して叩く荒技。



▶［回猪］金槌を振り回す、風門ならではの力技だ。

ブシドーブレード

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

今回はやたらと表組みだらけですが、子育てに悩むパパたちのために"攻略本いらず"の徹底攻略編をお届けします。

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

攻略ライターとしてではなく、ユーザーとして一言。エンディングを見越して、親の職業や娘の血液型、誕生日を選ぶのってなんか違うって感じがしません（←この頁すべての記事をムダにする発言かも……）？　イイ意味で適当に育てていく方が、娘への感情移入度も高くなると思うんですケドね。娘の育成が作業プレイにならない程度に、今回の記事を参考にしてほしいなぁ〜と思っています。まあ60近くある全部のエンディングを見てみたい！　と思っている人とかは別ですけど。（袋　こ〜じ）

ついに本格解析開始！ 原点に返って0からの再出発！

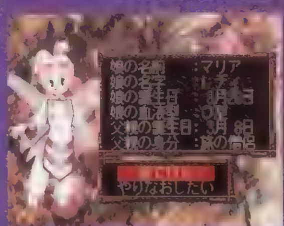
ゲームの性質上、ヒジョ〜に攻略のしにくい『プリゆめ』。編集部に寄せられる質問の中でも、ゲーム開始前＆直後の指針を求める読者が意外に多かったりするのだ。そこで今回は、娘の性格や成長に関係するキャラメイクのイロハから、バイト＆お勉強＆お休みをする前に覚えておきたい、パラメータの変化まで徹底解析していくぞ！



▲◀父親の誕生日入力は、娘のパラメータに影響しない。信頼度を上げておけば、娘からプレゼントがもらえるぞ。

キャラメイク編

ゲームの冒頭でウズの質問に答えるカタチで入力する娘の生年月日、血液型、父親の職業（身分）。これらには娘の性格＆成長タイプを決める重要な役割があったのだ。"毎月1日に自動的に増減するパラメータ"は、表1と表2を組み合わせた結果から導き出されている。漠然と感じていたであろう「ウチの娘はストレスが溜まり易い？」的なウラにはこういうシカケがあるのだ。



▲ウズに最後の返事をする前に、それでイイのかもう一度、表を見て確認しよう！

表1 血液型によるパラメータ変化表

性格判断ネタの定番ともいえる血液型。誕生日との組み合わせ次第では、娘の成長がかなり不利（？）な状況になることもあるので一度はチェックしてみてね。



パラメータ ＼ 血液型	A	B	O	AB
スタミナ	—	—	—	—
知力	—	—	—	—
気力	—	▲	▲	▲
プライド	—	—	▲	—
モラル	▲	—	—	▲
気品	—	—	—	—
気だて	▲	—	—	—
センス	—	▲	▲	—
魅力	—	—	—	—
武勇	—	—	—	—
ストレス	♥	▼	—	♥

A マジメ、神経質……。よく言われるA型のイメージのまま。ストレスの溜まりやすさが弱点だが、4タイプで唯一、気だてが上がる。

B 芸術家肌が多く、気まぐれで、楽天家などと言われるB型も、このゲームではストレスが減っていくというお得な面がある。

AB AとBの組み合わせだが、変化の結果だけを見るとAの血が若干強い気がする。A型と同じく、ストレスが溜まりやすいので要注意。

O 人当たりがよい、と言われるO型。可もなく、不可もなく、1番無難な血液型かも。意外にも、プライドが上昇するらしいが？

パパさん別・娘基本パラメーター覧

商人　所持金：3000G

娘は「なまいき」状態からのスタート、やはり裕福な家庭は性格が歪むのかな（←偏見）？　高めの知力とプライドを、どう生かしていくかがポイントになるだろう。



旅の僧侶　所持金：800G

厳格な家庭のせいか、娘の状態は「通常」。全体的に優秀なパラメータ、とくにモラルの高さはピカイチ！　弱い芸術面をフォローすれば、素晴らしい娘に？



引退騎士　所持金：1500G

パラメータが全体的に高く、所持金も年俸も安定。おまけに娘も「通常」状態からスタート。極めて汎用性が高い、「プリゆめ」初心者には1番のオススメ。



表2 生年月日（星座）によるパラメータ変化表

3/21~4/19生 白羊宮

スタミナ	♥	気品	▲
知力	▲	気だて	▲
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	♥

4/20~5/20生 金牛宮

スタミナ	♥	気品	♥
知力	▲	気だて	♥
気力	▲	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	♥	武勇	▲

5/21~6/21生 双児宮

スタミナ	▲	気品	♥
知力	♥	気だて	▲
気力	▲	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	▲

6/22~7/22生 巨蟹宮

スタミナ	♥	気品	♥
知力	♥	気だて	♥
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	▲

7/23~8/22生 獅子宮

スタミナ	♥	気品	♥
知力	▲	気だて	▲
気力	♥	センス	▲
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	♥

8/23~9/22生 処女宮

スタミナ	▲	気品	♥
知力	♥	気だて	♥
気力	▲	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	♥	武勇	▲

9/23~10/23生 天秤宮

スタミナ	♥	気品	♥
知力	▲	気だて	▲
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	♥	武勇	▲

10/24~11/22生 天蠍宮

スタミナ	♥	気品	♥
知力	♥	気だて	▲
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	♥

11/23~12/21生 人馬宮

スタミナ	♥	気品	▲
知力	♥	気だて	▲
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	♥

12/22~1/19生 磨羯宮

スタミナ	♥	気品	▲
知力	▲	気だて	♥
気力	♥	センス	▲
プライド	▲	魅力	♥
モラル	♥	武勇	♥

1/20~2/18生 宝瓶宮

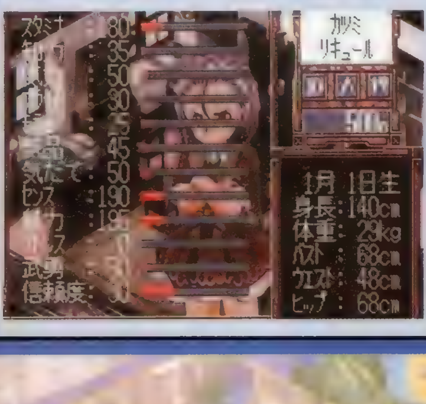
スタミナ	▲	気品	▲
知力	♥	気だて	♥
気力	♥	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	▲	武勇	▲

2/19~3/20生 双魚宮

スタミナ	▲	気品	♥
知力	♥	気だて	♥
気力	▲	センス	♥
プライド	♥	魅力	♥
モラル	♥	武勇	▲

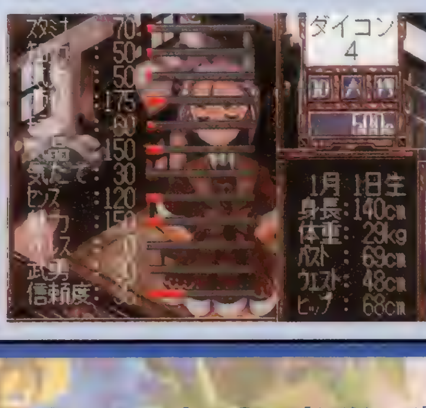
旅芸人　所持金：500G

いきなり娘が「非行化」というハンデを背負っているが、それさえ乗り越えれば芸術関係に有利な高いセンスと魅力を持つ。育成する上ではバクチ性が強いかも？



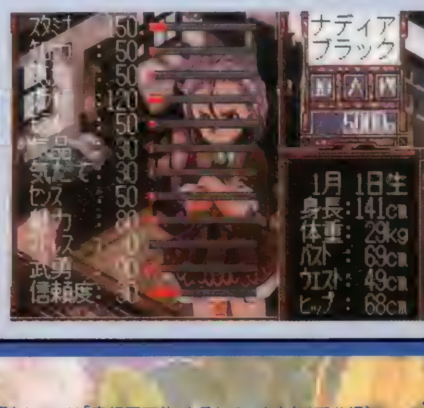
没落貴族　所持金：500G

さすが元貴族。プライドの高さは拍手モノ。ただし、当然娘は「なまいき」状態。プライド以外の能力もワリと優秀で、上流階級には1番近い存在かもしれない。



風来坊　所持金：5000G

スタミナとプライド以外の能力は人並み以下、おまけに「非行化」と悪いことづくし。だが、異常に多い所持金で、行商人のアイテム攻勢という荒業も可能。



●表内の♥は「すごく上昇」、▲は「少し上昇」、▼は「少し減少」、－は「影響なし」、×は「実行不可能」を示しています（以下共通）。

お勉強編

前回掲載した娘の状態として、娘の状態がパラメータにどう影響するのかを説明してまとめてみました。娘の状態で、こんなにも違ってくるなんて、改めてビックリ。でも、やはり基本は「通常」状態だから、それ以外の状態になったら、矯正することを心がけていくようにね。

各行動とパラメータ そして



などなど

娘	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	ー	♥	ー	▲	▲	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー
武術道場	▲	ー	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	♥	♥	ー
ダンス教室	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー
料理教室	ー	ー	▲	ー	ー	ー	♥	▲	ー	ー	▲	ー
音楽教室	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー	♥	ー	ー	▲	ー
絵画教室	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	♥	ー	ー	▲	ー
行儀見習い	ー	ー	ー	ー	▲	♥	ー	ー	▲	ー	▲	ー
断食道場	▼	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	▲	ー	♥	▼
教会	ー	▲	ー	ー	♥	▲	ー	ー	ー	ー	▲	ー

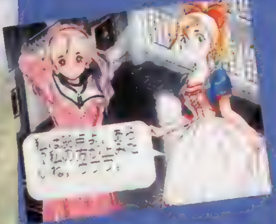
娘	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	ー	♥	ー	▲	▲	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー
武術道場	▲	ー	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	♥	♥	ー
ダンス教室	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー
料理教室	ー	ー	▲	ー	ー	ー	♥	▲	ー	ー	▲	▲
音楽教室	ー	ー	▼	ー	ー	▲	ー	♥	ー	ー	▲	ー
絵画教室	ー	▲	▼	ー	ー	ー	ー	♥	ー	ー	▲	ー
行儀見習い	ー	ー	ー	ー	▲	♥	ー	ー	▲	ー	▲	ー
断食道場	▼	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	▲	ー	♥	▼
教会	ー	▲	ー	ー	♥	▲	ー	ー	ー	ー	▲	ー

娘	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	ー	♥	ー	▲	▲	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー
武術道場	▲	ー	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	▲	♥	ー
ダンス教室	▲	ー	ー	▲	▼	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー
料理教室	ー	ー	ー	ー	ー	ー	♥	▲	ー	ー	▲	ー
音楽教室	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー	♥	ー	ー	▲	ー
絵画教室	ー	▲	ー	▲	ー	ー	ー	♥	ー	ー	▲	ー
行儀見習い	ー	ー	ー	▲	▲	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー
断食道場	▼	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	▲	ー	♥	▼
教会	ー	▲	ー	ー	▲	▲	ー	ー	▼	ー	▲	ー

娘	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	ー	♥	ー	▲	▲	ー	▼	ー	▲	ー	▲	ー
武術道場	▲	ー	ー	▲	ー	ー	▼	ー	ー	▲	♥	ー
ダンス教室	▲	ー	ー	▲	ー	▲	▼	ー	▲	ー	▲	ー
料理教室	ー	ー	▲	▼	ー	ー	▲	▲	ー	ー	▲	ー
音楽教室	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー	♥	ー	ー	▲	ー
絵画教室	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	♥	ー	ー	▲	ー
行儀見習い	ー	ー	ー	ー	▲	▲	▼	ー	▲	ー	▲	ー
断食道場	▼	ー	ー	ー	ー	ー	▼	ー	▲	ー	♥	▼
教会	ー	♥	ー	ー	▲	▲	▼	ー	ー	ー	▲	ー

娘	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス	体重
学校	ー	▲	ー	▼	▲	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー
武術道場	▲	ー	ー	▲	▲	ー	ー	ー	ー	♥	♥	ー
ダンス教室	▲	ー	ー	ー	ー	▲	ー	ー	▲	ー	▲	ー
料理教室	ー	ー	ー	ー	ー	ー	▲	▲	ー	ー	▲	ー
音楽教室	ー	ー	ー	▲	ー	▲	ー	▲	ー	ー	▲	ー
絵画教室	ー	▲	ー	ー	ー	ー	ー	▲	ー	ー	▲	ー
行儀見習い	ー	ー	ー	ー	▲	▼	ー	ー	▲	ー	▲	ー
断食道場	▼	ー	▼	ー	ー	ー	ー	ー	▲	ー	♥	▼
教会	ー	▲	ー	ー	▲	▲	ー	ー	ー	ー	▲	ー

●表内の♥は「すごく上昇」、▲は「少し上昇」、▼は「少し減少」、ーは「影響なし」、×は「実行不可能」を示しています。(以下共通)



▲ライバルとの争いも、[illegible]



お休み編

自由行動といえば、「ストレスを減らす効果があるだけ」と思われがちだが、実際は、いろいろなパラメータに影響を与えている場合が多い。ただし自由行動は行動を選べるワケではないので参考程度に。また、バカンスなら季節によって特定のパラメータを変化させることもできるが、あまり頼らない方が賢明。バカンスはお金が掛かりすぎるのだ。

その1:自由行動をする…

	スタミナ	気力	プライド	モラル	センス	ストレス	体重	かかる費用
買い物をする	ー	▼	ー	▼	▲	▼	ー	5G
食べ歩き	ー	▲	ー	ー	ー	▼	▲	3G
悪い仲間と遊ぶ	ー	▼	▲	ー	ー	▼	ー	10G
家でのんびり	ー	▼	ー	ー	▼	▼	ー	0G
散歩に出る	▲	ー	ー	ー	ー	▼	ー	0G





◀▼この程度の自由行動だったら、親としては安心。[illegible]

その2:バカンスへと旅立つ…



「バカンス」によるストレス解消は、リスクが少ないのでオススメ。とくに下げたいパラメータがあるとき以外は、「バカンス」をメインにしたほうがイイぞ。

	スタミナ	気力	センス	魅力	ストレス	かかる費用
春	▲	ー	▲	ー	▼	30G
夏	ー	ー	ー	♥	▼	35G
秋	ー	ー	♥	ー	▼	25G
冬	ー	▲	▲	ー	▼	20G

娘の状態の詳し～い関係



▶休むことしかできない「病気」。こんなセリフを言う前にストレスを解消!!

6種類ある娘さんの「状態」。見た目やセリフの変化以外にも、実はパラメータの上下にも大きく影響していたのだ。

アルバイト編

娘の状態によってパラメータ変化に影響が出るのは、アルバイトも一緒。だが、1つお勉強と決定的に違うのは、状態によっては仕事をさせて貰えないバイトも存在するということだ。基本的にその傾向は「非行化」時に見られるが、意外にもそれ以外のパターンもある。現在の状態と、就かせたい職業を事前にチェックして、ムダな時間を過ごさないように気をつけよう。

娘 [illegible]	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス
農場	▲	—	—	▼	▲	▼	—	▼	—	—	♥
市場	—	▲	▲	▼	▼	▼	—	—	—	—	▲
メイド	—	—	—	▼	—	▲	▼	—	▲	—	♥
家庭教師	—	▲	▼	—	—	—	▲	—	—	—	♥
鉱山	—	—	—	—	▼	▼	▲	—	—	▲	♥
大工	—	—	▲	—	—	▼	▼	▲	—	▲	▲
子守り	—	—	—	▼	▲	—	▲	▼	—	—	♥
酒場	—	—	—	—	▼	▼	▲	—	▲	—	♥
家事手伝い	▲	—	▲	▼	▲	—	▲	▼	—	—	▲

娘 [illegible]	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス
農場	▲	—	—	▼	▲	▼	—	▼	—	—	♥
市場	—	▲	▲	▼	▼	▼	—	—	—	—	▲
メイド	—	—	—	▼	—	▲	▼	—	▲	—	♥
家庭教師	—	▲	▼	▼	—	—	—	—	—	—	♥
鉱山	—	—	▲	—	▼	▼	—	—	—	▲	▲
大工	—	—	▲	—	—	▼	▼	▲	—	▲	▲
子守り	—	—	—	▼	▲	—	▲	▼	—	—	♥
酒場	—	—	▲	▼	—	—	—	—	—	—	▲
家事手伝い	▲	—	▲	▼	▲	—	▲	▼	—	—	▲

娘 [illegible]	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス
農場	▲	—	▼	▼	▲	▼	—	▼	—	—	♥
市場	—	▲	▲	▼	▼	▼	—	—	—	—	▲
メイド	—	—	—	▲	—	▲	▼	—	▲	—	♥
家庭教師	—	▲	—	—	▼	—	▲	—	—	—	♥
鉱山	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
大工	—	—	▼	▼	—	—	—	▲	—	—	♥
子守り	—	—	—	▼	▲	—	▲	▼	—	—	♥
酒場	—	—	▲	▲	▼	—	—	—	—	—	♥
家事手伝い	▲	—	▲	▼	▲	—	▲	▼	—	—	▲

娘 [illegible]	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス
農場	▲	—	—	▼	▲	▼	—	▼	—	—	♥
市場	—	▲	—	▼	—	—	—	—	—	—	▲
メイド	—	—	—	▼	—	▲	—	—	▲	—	♥
家庭教師	—	—	▲	▲	▲	—	—	—	—	—	♥
鉱山	—	—	—	▼	—	▼	—	—	—	▲	♥
大工	—	—	▲	—	—	▼	▼	▲	—	▲	▲
子守り	—	—	—	▼	▲	—	▲	—	—	—	♥
酒場	—	—	▼	▼	—	—	—	—	—	—	♥
家事手伝い	▲	—	▲	▼	▲	—	▲	▼	—	—	▲

娘 [illegible]	スタミナ	知力	気力	プライド	モラル	気品	気だて	センス	魅力	武勇	ストレス
農場	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
市場	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
メイド	—	—	—	▼	—	▲	▼	—	▲	—	♥
家庭教師	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
鉱山	—	—	▲	—	▲	—	▲	—	—	▲	▲
大工	—	—	▲	—	▲	▼	▼	▲	—	▲	▲
子守り	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
酒場	—	—	—	—	▼	▼	▲	—	—	▲	♥
家事手伝い	▲	—	▲	▼	▲	—	▲	▼	—	—	▲





あのアルバイトがやりたいのに選択できない…どうしてぇ～?

「プリゆめ」はパラメータによって、できるアルバイトが決まってくる。画面上に目当てのアルバイトが表示されていなかったら、それは条件を満たしていない証拠だ。何が足りないのか、この表で調べよう。また、アルバイトが安定して成功するための条件も明記したので参考にしてほしい。



アルバイト 雇用条件&成功条件一覧表

アルバイト	条件	内容
農場	雇用条件	スタミナ100以上
	成功条件	気力40以上
市場	雇用条件	気力80以上
	成功条件	気力50以上
メイド	雇用条件	気品80以上
	成功条件	気だて60以上
家庭教師	雇用条件	知力300以上
	成功条件	魅力70以上
鉱山	雇用条件	スタミナ200以上
	成功条件	気力100以上
大工	雇用条件	気力150以上
	成功条件	スタミナ60以上
子守り	雇用条件	スタミナ50以上
	成功条件	気力20以上
酒場	雇用条件	スタミナ100以上
	成功条件	気力80以上
家事手伝い	雇用条件	なし
	成功条件	スタミナ30以上

3人のパパがいどんだ『プリゆめ』三昧日記

犬：「プリゆめ」が発売されて1カ月以上経ったけど、みんなはどれだけのエンディングを見たかなぁ？
魔：ねーねー誰に言ってるの？
犬：(魔)と(ロ)にだよ。読者さまに問いかけても、即答してくれるワケでもなし。ハハ、決まってんじゃん！
ロ：いきなり、教育テレビのお兄さん風に話しかけてくるからさぁ、一瞬(犬)が壊れたと思っちゃった(笑)。
犬：それはスマンこったい。で、どれくらいエンディング見た？　ちなみにオレはねぇ、4種類(キッパリ)。
魔：きさまぁ、もっとやれよ！　ガスッガスッ(ドツキ)！
ロ：まぁまぁ、いきりたたないで。このテのゲームは、何回プレイしたかを競うんじゃなくて、いかに8年間愛情を注いでプレイするかが重要なんだからさぁ。(内心ムカムカ)
犬：キュ～！　(ロ)ってばイイこと言うじゃない。そーそー、そのとおりだよね。オレってば娘にめいっぱいの愛情そそいだから、4回でお腹いっぱいなの。あ～、幸せぇ。
魔：(犬)！　ウソこくんじゃねぇ。きさまがウソつくと、目尻がピクピクするんだよ。実は、4回も遊んだんじゃなくて「4回しか遊ばなかった」んでしょ？　もしかして「F…。
犬：言うなぁぁぁ！　オレが悪かった！　正直に口を割ろう。そうです、そうなんです。(魔)が言いかけたとおり「FFⅦ」のおかげで「プリゆめ」を4回しか遊んでないんでしゅ。
魔：そんなことだろうと思ったよ。コレはお仕置きしなくちゃ(ニヤリ)。
ロ：そうこなくっちゃ！(ニヤリ)。
犬：コラ！　ほくそ笑むなぁ(寒気)。
——2分後。
犬：信じられねぇ。またオレの顔に墨塗ったな。クソォ～、おかしいと思ったんだよ。オレが座る席の前に墨汁と筆が置いてあるんだもん。あんたら……謀ったな！
魔：それは、被害妄想(笑)。
ロ：そうそう。それに今まで隠してきたけど、オレって書道2段だから、墨と筆は手放せないんだ。
犬：そのわりには、半紙とか文鎮ないじゃん。……いいよ、オレの顔がキャンバスで(?)。トホ(涙)。
魔：さて、(犬)の顔がおもしろくなったとこで本題に入るけど、たしかエンディングについてだよね。
ロ：オレはね、もう数え切れないほど見た。しかも、すべて仕事がらみ。たぶん、仕事ヌキで遊んだら楽しいんだろうなぁ……と思いつつ。
魔：トホ～、悲しいやねぇ。その気持ち察するよ。ちなみにオレは、たくさん。といっても、人がプレイしてるの見てただけだけどね(笑)。
犬：なんだ、(魔)ってば人のこと言えないじゃん。
魔：いいの！　オレはマンガのほ↗

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家(笑)

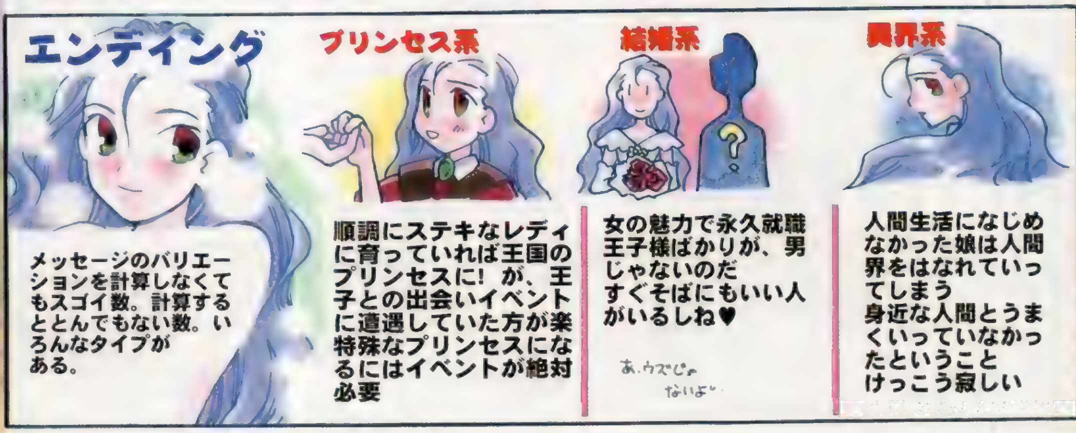
まんが：祥人　©NINELIVES Inc./赤井孝美



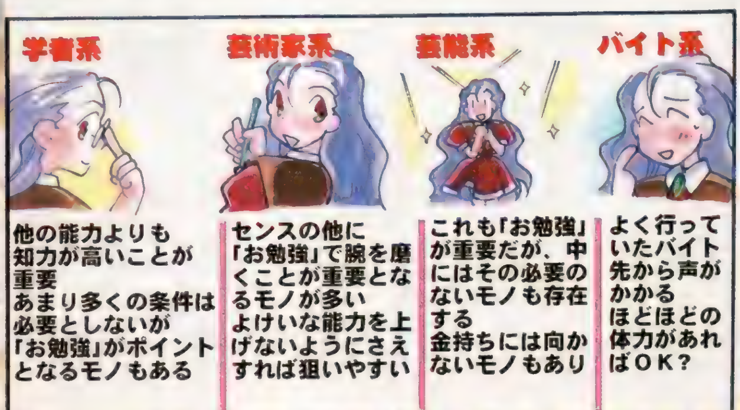


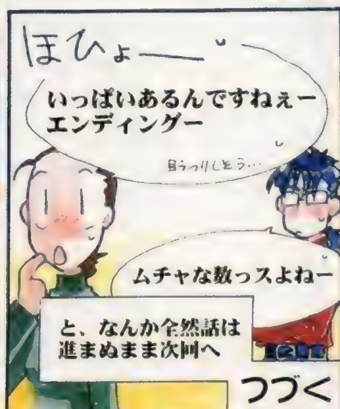
※子供の頃、1万円札で「トマト買ってきて」って言われてその帰りにおつりを全部落としちゃって「あぁ高いトマトだなぁもしもあれかあればもっとイロイロ買えるのに……」って感じなのです。











うて活躍してるから(笑)。―それはそうと、前号で育てにかかった(ロ)の娘はどうなった？

ロ：あ、アレは、たしか18歳あたりまで育てておくって言ったけど、エンディングまでやってしまいました。

魔：それじゃ、この誌面で娘育ての[illegible]ができないじゃん。

犬：もうイイでしょ。発売されて、これだけ時間が経てば「プリゆめ」を「どうプレイしたらいいか」ということよりも、エンディングに関する情報のほうが[illegible]るだろうし、この際エンディングトークにしちゃおうよ。ね？

魔：う～ん、それは一理あるかも。じゃぁ、(ロ)と(犬)で話しを進めてくれる？　オレはそれほどヤリ込んでないから、キミたちに任せた(笑)。

ロ：では、さっそく前号から育てた我が愛娘マリアの結果なんだけど、女王になっちゃったんですよ。オレが気合い入れすぎて育てちゃったもんだから……あまりにもあたり前のエンディングになっちゃって……スマンです。



犬：いいんじゃない？　規制にかかるエンディングが出ても発表できないし——って、あ！　テレビ見て見て！（現在２月26日、夜中の２時）

ロ：こらこら、深夜テレビ見てないでオレの話聞かんかい！

魔：お！　インターネットの番組じゃない。それがどうかしたん？

犬：ほらほら、画面に映っているメールを読んでみい？

ロ：ゲ！「プリゆめ」のエンディングに関するメールじゃない！

魔：えーと、内容は——「3回目のチャレンジにして、やっと女王のエンディングを見ることができて感激ぃー！　他にはどんなエンディングがあるのかな。チョット変わったものがあったら教えて～」だって。

犬：文体からすると、女の子かな。それにしても、Eメールで「プリゆめ」ネタを見るなんて、なんかワールドワイドな感じ(笑)。

ロ：それに、恐いくらい季節のネタにぴったし！　んじゃぁ、こういう「プリゆめ」フリークのために、とっておきの情報をひとつ。よく、の妻(いわゆる結婚系)ってあるけど、この結婚系は奥が深いよね。

犬：そうそう。たとえば[illegible]との[illegible]エンディングとかね(笑)。

魔：それ以上言うと危ないよ(笑)。

ロ：オレ、知ーらないっと！

犬：いーよ。[illegible]だから(笑)。

ロ：これだからシリフェチは……。

リフレイン ラブ
～あなたに逢いたい～

愛しのあの子との感動のストーリーを楽しむために……押さえておきたいポイントをチェック!!

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,000
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	3月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

従来の恋愛ＳＬＧは、高校生活をテーマにしたものが多かったから、初恋とか青春とか、とかくライトなノリのストーリーが主体だったように思う。その点、このゲームに登場するのはほとんどが大学生（中には女子高生とか、有閑マダムみたいな人もいるけどね)。20歳以上のキャラがそのほとんどを占めているから、展開されるストーリーも、ちょっと大人なイメージになっている。たまにはこういう、ディープな物語を楽しんでみるのもいいんじゃないかな？ (平吉)

リフレイン ラブ攻略における基本部分をチェック!

３人の男友だち、そして３人の女の子。主人公を含めた７人の大学生が繰り広げるラブストーリーが楽しめる恋愛ＳＬＧ『リフレインラブ』。このゲームのポイントは、男女双方からの、主人公に対する好感度。これが最終的なエンディングを決めることはもちろん、イベントのトリガーとなっていることも少なくない。今回は、この好感度を上げることに焦点を絞った攻略記事をお届けするぞ。



◀３人の女の子と３人の男友だち。彼女たちと、どんなストーリーを作り出すかはプレイヤーしだいなのだ。

デートやイベントのAVGパート

街を歩いて女の子(や男友だち)と逢い、好感度を上げるのがこのパート。もちろん、デートのときもこちらのパートということになる。条件によっては、イベントが発生することもあるぞ。

この2つのパートを 任意で選択

自分を鍛えるSLGパート

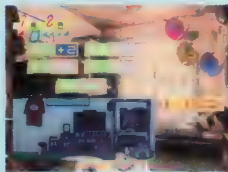
バイトをしてお金を貯めたり、音楽鑑賞や、読書などの趣味で主人公のパラメータを上げるのがこのパートだ。ストーリーを着実に進めるためには、このパートでの地道な努力も必要だぞ。



◀街を歩いていると、女の子や男友だちに逢えることがある。このときが、好感度を上げるチャンス。



▶楽しいデートシーン。ここは、より多く好感度を稼ぐチャンスでもある。セリフの選択は慎重に。



◀特に重要なのが体力。これが低くなると病院にかつぎ込まれ、所持金が大量に減ってしまうのだ。



▶バイトをしてお金を稼ぐことも重要。お金さえあれば、女の子の前でいいカッコもできるのだ。

パラメータが一定以上ないと起きないイベントも…

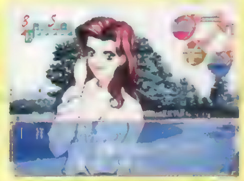


これがシンボリックパラメータだ

画面右上の３つのマルは、それぞれ、女の子全員との愛情、男友だち全員との友情、所持金額を表している。これらは、所持金以外、ゲーム中は具体的に数値で確認することができない。愛情や、友情が一定値ないと発生しないイベントも多いので、あくまで参考程度だけど、常にこのシンボリックパラメータを確認しておこう。

愛情

このパラメータが高いほど、女の子たちには好かれていることになる。ただし、あくまで３人の愛情の総和なので、誰にどれくらい好かれているのか、ということはわからない。



▲やっぱり一番気になる愛情。女の子とは、マメに逢いたい。

友情

このパラメータが高いほど、友情を大事にしているということになる。このゲームでは、女の子だけでなく、男友だちとの友情も重要なので、くれぐれも軽視しないようにしよう。



▲男友だちとのつきあいも大事。イベントも起こるしね。

お金

基本的に、何をするにしても必要になるのがお金。このパラメータは、所持金額を表している。このパラメータが高ければ高いほど、できることも多くなるのだ。



▲所持金は多いほどいいけど、それだけじゃマズいぞ。



女の子や男友だちによく逢える10スポットをチェック！





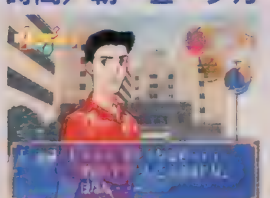
このゲームのポイントは、女の子や男友だちとの好感度（すなわち愛情及び友情）を上げること、というのはすでに述べたとおり。では、具体的にどうすればいいのか？　答は簡単。街を歩いて彼女たちに逢い、話をすればいいのだ。これで、徐々にではあるけど、ほぼ確実に好感度は上がっていくぞ。ただ、ここで問題になってくるのが、どこにいつ行けば逢うことができるのか、ということだ。移動できる場所はかなり多いので、ただやみくもに歩き回っているだけでは非常に効率が悪いのだ。というわけで、ここでは、街を歩く際のオススメのスポットを10カ所、紹介するぞ。ココをメインに攻めれば、「さんざん探し歩いているのに誰にも逢えない！」なんてことはなくなるはずだ。



▲好感度を上げるためには、会話をすることが重要。そのためには、なにはともあれ女の子や、男友だちに逢えなければ話にならないのだ。

大学

時間／朝・昼・夕方



男友だち3人がよく出没する。が、休み中は基本的に誰にも逢えない。

桜咲女子短大

時間／朝・昼・夕方



かすみを含む女の子たちがよく登場する。こちらも、休み中は基本的に逢えない。

花屋

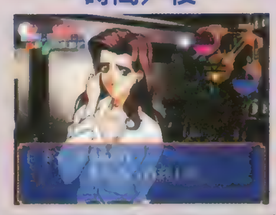
時間／昼



週末の昼、女の子がよく登場。夏休み中は朋美がバイトしているのでほぼ確実に逢える。

カクテルバー

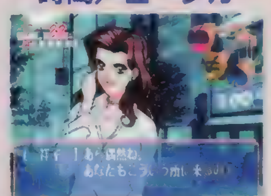
時間／夜



週末の夜には女の子が、月曜の夜には哲哉がよく来ている。

繁華街

時間／昼・夕方



週末なら、大体誰かがいる。平日の昼と夕方は、女の子によく逢えるぞ。

デパート

時間／昼・夕方



週末にキャラが集中するスポット。平日は、たまに朋美に逢うことができる。

公園

時間／昼・夕方



昼に来ると、よく誰かに逢える。夏休み中なら、日曜以外に誰かいることが多い。

レンタルビデオ

時間／夕方・夜



週末によく人が訪れる場所。平日の夜は、Hビデオを借りに来ている泰蔵によく逢える。

コンビニ

時間／夕方



週末の夕方に、たまに人がいるときがある。基本的に、朝は誰も訪れることがない。

なおさんの店

時間／昼



土曜の昼に蘭がバイトをしているほか、週末に来ると、誰かがよく客として訪れている。

お目当ての女の子のイベントを見るための心得！

●気になる感情パラメータ●

	女の子	男友だち	好感度数値
ランク1	キライ！	キライ！	0～40
ランク2	普通	普通	41～60
ランク3	気になる	気になる	61～80
ランク4	好き	信頼	81～90
ランク5	大好き	大信頼	91～100

女の子と男友だちの好感度は、大きく５つのランクに分けることができる。それを表したのが上の表だ。ただし、好感度の数値はマスクデータとなっているため、ゲーム中は見ることができない。この辺は、各キャラの表情や会話内容から推測するしかないのだ。なお好感度は、街などで逢うことにより１～２増減し、デートすることで４～５増減するぞ。

好きな女の子を振り向かせるためには？

好きな女の子を振り向かせるためには、何はともあれ何度も逢うこと。これに尽きる。まれに、逢うと好感度が下がってしまうことがあるが（シンボリックパラメータをよく見ていれば、好感度が上がったときと下がったときの違いは一目瞭然だ）、下がる数値は微々たるもの。これは運が悪かったと思ってあきらめ、次の出逢いを探すことが重要だ。また、毎週土曜と日曜にはデートに誘うことができるので、積極的に一緒に遊びに行くようにしよう。とにかくマメに逢うこと。これがすべてだ。

デートに誘え

▶デートは、好感度を上げるためのもっとも効率のいい方法。相手の好みを考えて、喜ばれそうなところに誘ってあげよう。





金持ちになれ

◀デートでは、おごってあげた方が好感度が上がる。普段からバイトでお金を貯めておいて、ここで使うようにしよう。

♥イベントリスト♥

ここでは、11月末までの各イベントの発生条件を公開するぞ。キミの狙うキャラを攻略する際に役立ててもらいたい。なお、イベントの中には、女の子３人の愛情値や、男友だち３人の友情値がからんでくることもあるから、他のキャラともある程度は逢っておこう。

	月 日	曜日&時間	場 所	キャラ	条 件	内 容
①	7／1	朝	自宅	蘭	なし	蘭から電話
②	7／1～26	月～金曜の夕方	家庭教師Ａ宅	朋美	なし	朋美が家庭教師をしている
③	7／1～31	日曜の夜	カクテルバー	朋美	朋美の好意が普通以上/所持金が2000円以上	カクテルバーで朋美と逢う
④	7／1～31	月曜の夜	カクテルバー	哲哉	哲哉の友情が普通以上/所持金が2000円以上	カクテルバーで哲哉と逢う
⑤	7／1～31	金曜の夜	カクテルバー	蘭	蘭の好意が普通以上/所持金が2000円以上	カクテルバーで蘭と逢う
⑥	7／1～31	土曜の夜	カクテルバー	祥子	祥子の好意が普通以上/所持金が2000円以上	カクテルバーで祥子と逢う
⑦	7／6～31	夜	レンタルビデオ	泰蔵	なし	泰蔵と逢う。期日中なら、何度か逢える
⑧	7／7	夕方	どこでも	かすみ	なし	かすみ登場
⑨	7／12～15	深夜	自宅	昴介	蘭と電話でケンカをしていない	昴介から姉さんがおしかけてきたと電話
⑩	7／13～27	夕方～夜	公園	蘭	なし	たそがれている蘭と遭遇
⑪	7／15～19	朝～夜	公園	哲哉	雨の日	哲哉と蘭の相合い傘シーンに遭遇
⑫	7／26～9／16	朝～夕方	花屋	朋美	なし	朋美が花屋でバイトしている
⑬	7／24	朝～夕方	駅	朋美	なし	朋美と駅前から相合い傘
⑭	7／24	夜	朋美宅	朋美	イベント⑬を発生させていない	朋美が風邪をひいてしまう
⑮	7／25	朝	自宅	朋美	イベント⑬が発生している	朋美からお礼の電話
⑯	8／1～28	夜	クラブハウス	マイミー	月曜以外	マイミー登場。期日中なら、何度か逢える
⑰	8／1～3	朝～夜	蘭宅／短大	蘭	なし	蘭の誕生日を思い出す
⑱	8／3	昼～夜	なおさんの店	蘭	なし	なおさんに蘭の誕生日を聞く
⑲	8／4	いつでも	蘭宅	蘭	イベント⑰、⑱のどれかを発生させている	蘭の誕生日を祝う
⑳	8／4	いつでも	蘭宅	蘭	イベント⑰、⑱のどれかを発生させていて蘭宅に行く前に花屋に行く	蘭に花をプレゼント
㉑	8／4	夜	自宅	蘭	イベント⑰、⑱を発生させていてこの日に蘭宅へ行っていない	電話で蘭の誕生日を祝う
㉒	8／4～16	夜	自宅	蘭	イベント⑲、⑳、㉑のどれかを発生させている	蘭が自宅の掃除をしに来る
㉓	8／5	夜	自宅	朋美	なし	朋美から下着泥棒の相談を電話で受ける
㉔	8／8	夜	朋美宅	朋美	イベント㉓が発生していて、さらにその日から毎日夜に張り込みをする	下着泥棒と遭遇

なおさんのワンポイントアドバイス



バイトでは、お金を稼げるばかりでなく、自分自身を磨くこともできる。これでバイトを選ぶのも、1つの手だね。そうそう、セーブ時のアイコンマークは、一番好感度の高い女の子になるようだよ。

桜咲町全体マップ



そうそう、左の写真が桜咲町のマップだ。ゲーム中には4分割されていて見にくいのでここに載せておいたよ。あと、気をつけないといけないのが時間の概念だね。1日が4分割（朝、昼、夕、夜）に分かれているのは知っているね？ このマップ上のどの場所にいっても、イベントでない限りに1／4日過ぎていく。つまり、寄り道をしていては、イベントを見られないこともあるからね。



	月　日	曜日&時間	場　所	キャラ	条　　件	内　　容
㉕	8／11〜25	夜	蘭宅	蘭	なし	蘭のストーカーと遭遇
㉖	8／12	朝	自宅	哲哉	哲哉の友情が普通以上／所持金が3000円以上	哲哉に海に誘われる
㉗	8／12	夜	自宅	祥子	女性3人の愛情が普通以上	祥子から電話
㉘	8／13	夕	祥子宅	祥子	イベント㉗で、「行く」と答える	祥子の誕生パーティ開催
㉙	8／15、22、29	朝	自宅	泰蔵	所持金が3000円以上	泰蔵から海に行こうと誘われる
㉚	8／17	夕方〜夜	自宅	朋美	朋美の愛情が気になる以上／センスが50以上	朋美から夏祭りに誘われる
㉛	8／19〜27	夜	公園	ちづる	なし	ちづる初登場
㉜	8／19〜21	夜	自宅	祥子	知識が55以上	祥子から高宮グループ入社試験勧誘の電話
㉝	8／23	朝	オフィスビル	祥子	イベント㉜が発生している	高宮グループ入社試験
㉞	8／23	夜	自宅	祥子	イベント㉝が発生している	祥子から詫びの電話
㉟	9／2	朝	自宅	泰蔵	なし	泰蔵から電話で彼女ができたと聞かされる
㊱	9／6	夜	自宅	男女友だち	なし	男友だちと女友だち、両方から飲みに誘われる
㊲	9／4〜12	月〜金曜の夜	カクテルバー	祥子	所持金2500円以上	カクテルバーで祥子に、デートに誘われる
㊳	9／16	昼	自宅	祥子	イベント㊲が発生している	祥子とドライブに行く
㊴	9／18	夜	自宅	蘭	蘭の愛情が：普通以上	昴介と蘭から電話で同時に誘われる
㊵	9／20	昼〜夕方	大学	なし	なし	大学で卒論の提出
㊶	9／24〜28	夜	自宅	男女友だち	所持金5000円以上	泰蔵と祥子から電話で同時に誘われる
㊷	10／2、9、16	朝〜夜	繁華街	なし	所持金25000円以上	チーマーに絡まれる
㊸	10／9	夜	自宅	昴介	なし	昴介が祥子に告白することを聞かされる
㊹	10／14〜21 10／24〜25	夕方	駅前	なし	所持金30000円以上	チーマーに絡まれる
㊺	10／17	夜	自宅	なし	昴介が祥子に公園で告白している	祥子に電話で呼び出される
㊻	10／21〜25	夕方	公園	蘭	雨の日以外	絵を描きにきた蘭に逢う
㊼	10／29	夜	自宅	蘭	蘭の愛情が普通以上	蘭と海へデートに行く
㊽	11／3	夜	自宅	哲哉	なし	哲哉から駅に来るように呼ばれる
㊾	11／14	夜	自宅	哲哉	哲哉の友情が普通以上／イベント㊽で哲哉がトラブルに巻き込まれていない	かすみ失踪事件発生！
㊿	11／21	夜	自宅	哲哉	哲哉がトラブルに巻き込まれていない	哲哉から、温泉旅行に誘われる
51	11／30	夜	自宅	男友だち	なし	男4人で、誰が好きなのかを告白する

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

数々の難関と謎がひしめく古代遺跡をレイラが大冒険!
大好評の特製マップつきで中盤ステージの攻略を紹介だ!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月14日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームには、独特のアクション（操作テクニック）がたくさんあるが、これらを習得させてくれるような配慮には気づいたかな？　例えば〝未開のジャングル〟では、歯車の装置に続く道でイヤというほど川に落とされた覚えがあると思うけれど、実はあの場所は、繰り返し遊ばせることで、プレイヤーに自然とジャンプをマスターさせるように意図して用意されているのだ。こんな、普通にプレイしただけではちょっと気づかないところに配慮をしている点も、さすがだなと感じた。　（城イドム）

難所を切り抜けるための遺跡探索マニュアル第3弾!



▶連続するピンチを生き残る　この緊張感こそが、このゲーム最大の魅力だ

手にした武器で迫り来る敵を倒し、様々なアクションでトラップや地形を突破して、秘宝目指して遺跡内を駆け巡る。そんなハラハラドキドキの冒険が楽しめるのがこの「トゥームレイダース」だ。今号も、どこよりも質の高い「トゥーム」の攻略をお届けしちゃうぞ。これから「トゥーム」を購入しようと思っている人も、目下プレイに熱中している人も、一度クリアしてさらにやり込もうとしている人も、この攻略記事を片手に、古代遺跡を巡る大冒険を心ゆくまで楽しんでほしい。ゲーム全般の基礎知識や、ギリシャ・ローマ遺跡までの攻略は、Vol.41号、42号で詳しくあつかっているので、見落としていた人はしっかりとチェックしておこう。基礎ができていないと後で苦労することになるぞ。

ステージ攻略 第3弾　ギリシャ ローマ遺跡 後半

クリアの手順が複雑になり、手応えも数段アップしている。この遺跡をクリアすると、2つ目の秘宝が手に入るぞ。

今号から初めて読む人のためにマップの読み方や活用方法を右で簡単におさらいしておくぞ。ちなみに、クリアに必須でない場所にも使えるアイテムが眠っていることが多いので、マップを参考にして入手しておくと、このあとの冒険が楽になる。必要に応じてチェックしておこうね。



◀今号では、2つ目の秘宝が隠された部屋までをバッチリ攻略するぞ。

●マルつき数字は重要

マップ上のマルつき数字は、カギやスイッチなどの存在と効果のある場所を表している。例えば「赤の①は青の①で使うと仕掛けが作動する」「赤の②を作動させると青の②が開く」という感じでまとめられている。わからなくなったときは、確認しよう。

●アルファベットは攻略ルート

マップ上のアルファベットは、クリアするために必ず通らなければならない場所を表していて、「ゴールまでのクリアルート」で詳しく解説している。つまり、このアルファベットの順番にマップを突破して行けば、間違いなくクリアできるのだ。

●敵やトラップの配置

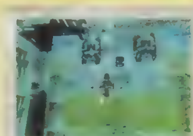
DPS特製マップでは、トラップの位置はもちろん、敵が出現する場所とその数まで入っているので、しっかり確認しておくこと。ただし、敵の中には一定条件を満たさないと出現しないキャラもいるので、その点は十分に注意するようにしよう。

●地形の特徴を読み取れ

マップ上で青系の色にしてあるところは、水路や湖など、泳げる場所であることを表している。また、細いギザギザ状のところは、ぶら下がりながら横移動でなければ進めない場所を表している。特に後者は気づきにくいので、しっかり確認しておこう。

マップの読み方

- — スイッチ
- — 踏むスイッチ
- — カギ穴
- — 扉
- — トラップ
- — 敵
- — 回復アイテム
- — 武器アイテム
- — クリアアイテム
- — セーブポイント
- — 動くブロック
- — 上り・下り
- — 助走ジャンプ
- — その場ジャンプ

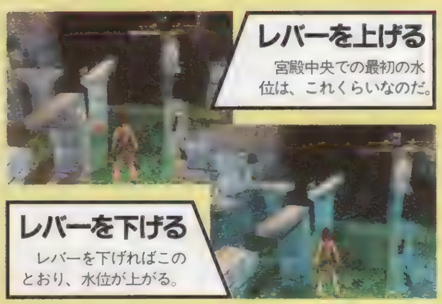


水の宮殿 ～The Cistern～

攻略ポイント

水位の調節が可能な、大がかりな仕掛けのある宮殿がこのエリアの舞台。水位によっては、アイテムが入手できないこともあるので注意しよう。また、ピエールが2回襲ってくるが、慌てずにショットガンなどで攻撃し、追い払うように。

難関チェック その1　水位調節装置を活用しよう



レバーを上げる
宮殿中央での最初の水位は、これくらいなのだ。

レバーを下げる
レバーを下げればこのとおり、水位が上がる。

スイッチ⑥を操作すると、宮殿中央を中心に、周囲の部屋の水位が大きく上下する。マップ上のDの部屋（Cの部屋から進入）は水位を下げた状態、Gの部屋とIの部屋はそれぞれ水位を上げた状態でないと、重要アイテムが入手できないので、切り替えには注意しよう。ちなみに、水位の上げ下げは何度でもやり直すことが可能で、右ページで紹介しているクリアルートはその1例に過ぎない。自分で手順をアレンジして攻略することも可能なので、工夫してみよう。

難関チェック その2　巧妙なトラップに注意!

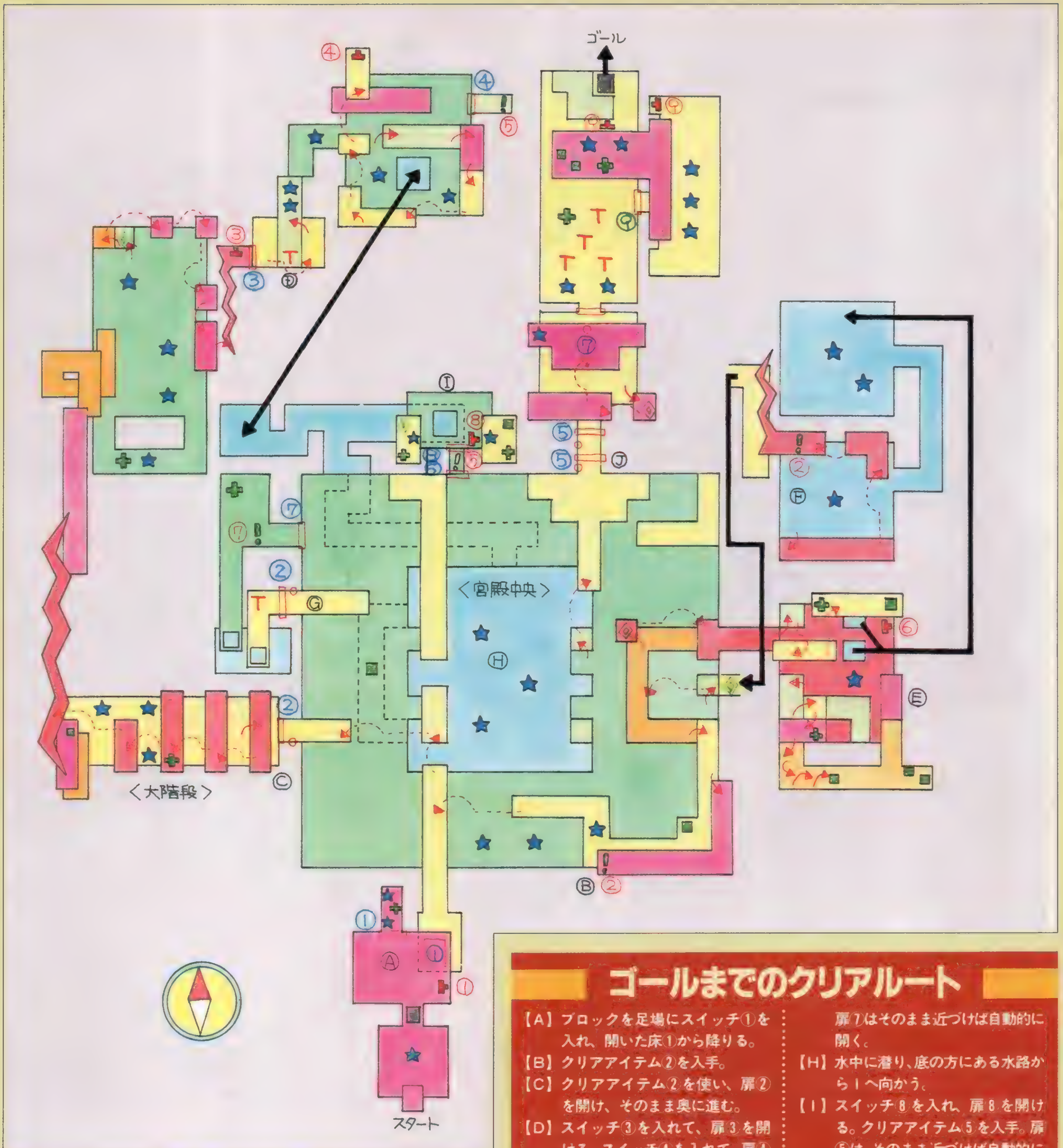


▶この先には針のトラップが…。不用意に進入するのは危険。



▶突然足場がくずれる場所、これが即死につながることも。

ゲームに慣れてきたプレイヤーを餌食にしようと、トラップの巧妙さもレベルアップしているぞ。扉③を開けたあとは（写真上の場所）、ついつい油断しがちなので、針のトラップに注意しよう。ここではダッシュジャンプをすれば、向こう側の足場に跳び移れる。また、Jの部屋の奥の広間にも（写真下の場所）、見ただけではわかりにくい、崩れる床が5カ所も用意されている。ちなみに、この崩れる床は、左奥の下に針のトラップが、右奥と中央の下には体力回復アイテムが隠されているぞ。



ゴールまでのクリアルート

【A】ブロックを足場にスイッチ①を入れ、開いた床①から降りる。
【B】クリアアイテム②を入手。
【C】クリアアイテム②を使い、扉②を開け、そのまま奥に進む。
【D】スイッチ③を入れて、扉③を開ける。スイッチ④を入れて、扉④を開ける。クリアアイテム⑤を入手する。
【E】スイッチ⑥を下げて、水位を上げる（ピエールが襲ってくる）。
【F】再びクリアアイテム②を入手。
【G】クリアアイテム②を使い、扉⑦を開ける。クリアアイテム⑦入手。扉⑦はそのまま近づけば自動的に開く。
【H】水中に潜り、底の方にある水路からＩへ向かう。
【Ｉ】スイッチ⑧を入れ、扉⑧を開ける。クリアアイテム⑤を入手。扉⑤は、そのまま近づけば自動的に開く。
【J】クリアアイテム⑤2つで扉を開ける。クリアアイテム⑦をカギ穴⑦で使い、最後の扉を開ける。部屋の奥のブロックをどかして、その下にある穴から跳び下りれば、無事にクリアとなる。

レイラの独り言

ナナメの足場も大切よ

斜めになった足場（乗るとすべってしまう）の上でジャンプすると、必ず斜面の向いている方向に跳んでしまうの。場合によっては、この性質を使わないと進めない場所もあるわよ。



 マップイラスト／まつながあやこ



ティホカンの墓
~Tomb of Tihokan~

攻略ポイント

立ち寄らなくてもクリア可能な場所が多いのが、このエリアの大きな特徴。終盤に登場する巨大な地底湖も大きな見どころだ。Ｉへと続く通路はちょっと見つけにくいけれど、光る岩を目印にすると、発見しやすくなるはずだ。

難関チェック その1　浮きブロックを足場に利用

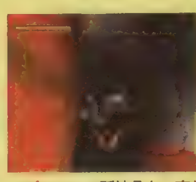
マップ上のＢの部屋と、カギ穴⑦のある部屋では、〝浮きブロック〟というオブジェが登場する。このブロックは、押したり引いたりすることはできないけれど、水に浮く性質がある。これを足場に利用しないと、クリアはできないぞ。



▲水に浮いたあと、足場に利用できるのがポイントだ。

難関チェック その2　ピエールから秘宝を奪え!

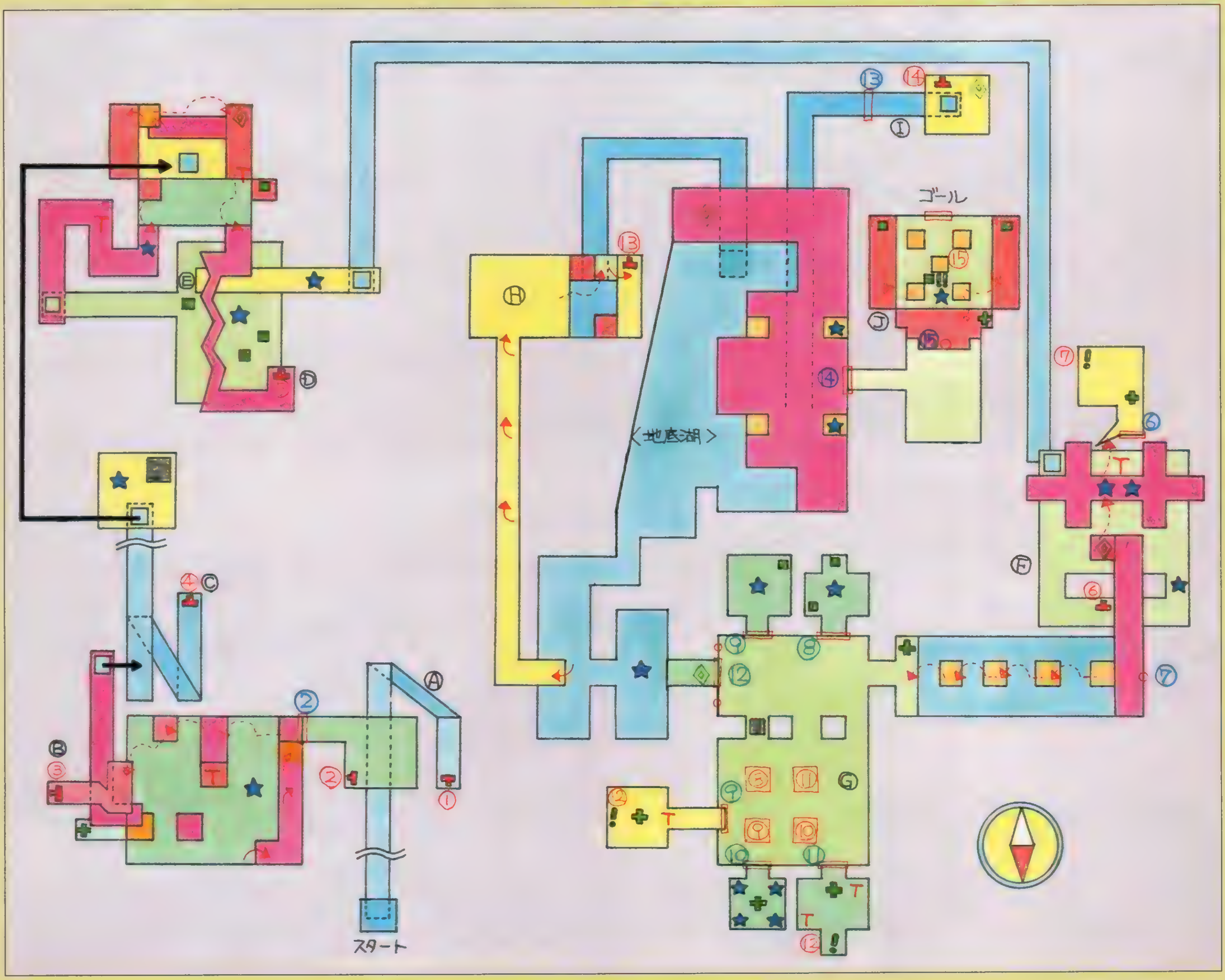
最後の部屋では、ピエールとの死闘が待ち受けている。ピエールは、秘宝などの重要アイテムを先取りしているので、彼を倒したあとは、その所持品を入手しておこう。それを忘れていては、この先に進むことはできない。



▲ピエールの所持品を、忘れずに回収しておこう。

ゴールまでのクリアルート

【Ａ】スイッチ①を入れて、水位を下げる。スイッチ2を入れて、扉2を開ける。
【Ｂ】スイッチ3を入れ、部屋の水位を上げる。浮きブロックを足場にして奥に進む。
【Ｃ】スイッチ④を入れて、水の流れを変える。
【Ｄ】スイッチ5で下に水を入れる。
【Ｅ】水を利用して、通路に進入。
【Ｆ】スイッチ6を入れ、扉6を開ける。クリアアイテム7を入手する（この部屋へは、その場ジャンプで跳びつき、そのまま上る)。カギ穴7で、浮きブロックを浮上させる。
【Ｇ】ブロックを床スイッチ9、11の上に移動。クリアアイテム12を2つ手に入れる。カギ穴12 2つで、扉12を開ける
【Ｈ】スイッチ13で、扉13を開ける。
【Ｉ】スイッチ14で、扉14を開ける。
【Ｊ】ラーセンを倒して、クリアアイテム15などを入手。カギ穴15で奥の扉から脱出（ケンタウロスは倒さなくてもＯＫ)。



レイラの独り言 遺跡攻略に役立つテクニックを紹介するわね

あなたの冒険は順調に進んでいるかしら？　攻略に絶対必要なテクニックはこれまでに何度も紹介してきたけど、他にも知っていると便利なテクニックがたくさんあるのよ。まだ、気が付いていない人もいるでしょうから、この機会にいろいろと教えてあげるわね。それと、これまでのステージの難所でも、説明がちょっと不十分で、解りづらいところがあったから、それもまとめてアドバイスしてあげようかしら。それじゃあ、さっそく始めるわよ。よ〜く聞いていなさい。

テクニック1　敵の上手な倒し方

●壁を利用して戦う

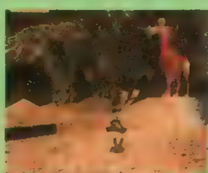
壁のカドを背にして立つようにすると、たいていの敵の攻撃は私に届かなくなるの。これを利用すれば一方的に攻撃ができるから、結構便利よ。ただし、敵や場所によっては通用しないこともあるから、過信はしないようにね。



◀この位置に立つようにすればいいわ。

●ケンタウロスなどを倒すには？

ケンタウロスなどの攻撃（火の玉）は、人間キャラの銃撃よりも、発射間隔とスピードが遅くて、威力が高いのが特徴よ。この攻撃は□ボタンを押したまま、✚キーを左右に交互に押して、左右に連続ジャンプしながら攻撃すれば楽勝よ。



◀左右連続ジャンプで相手の攻撃をかわせるわ。

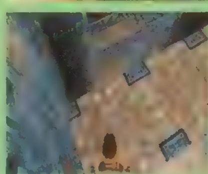
テクニック2　微妙な角度からのジャンプ

●方向を確かめてジャンプ

ジャンプする方向でシビアな調整が必要な場所も多いわよ。例えば、前号で攻略した〝マイダス宮殿〟の〝巨大柱の間〟でも、部屋内部を破壊して、通路から最初の足場にジャンプするときは、かなりジャンプの方角設定が難しかったでしょ？　跳ぶ向きは、写真上のような方角だから、ここで挫折していた人はチェックしてみてね。あと〝水の宮殿〟の〝大階段〟の部屋の奥にある武器アイテムもちゃんと回収できたかしら？　このフロアには、写真下のような位置と方角からダッシュジャンプをすればOKなの。その上にあるヒビから降りて進入することはできないから注意してね。



◀Lーボタンを押した状態。この向きならOK。



◀斜め方向から、足場に向かうような向きで。

●"炎の池の間"のクリア方法

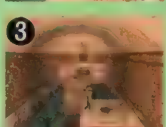
〝マイダス宮殿〟の〝炎の池の間〟は、3回目のジャンプまで、□ボタンを押したままにして、連続で跳ぶのがコツよ。最初は、写真①の場所（左寄り）で□ボタンを押す。そして3回目のジャンプ中に、□ボタンをはなして、3本目の柱に着地したら、すり足で半歩下がって、ダッシュジャンプをするの。最後の炎は横を抜けるようにすればOK。これで奥まで行き着けるはずよ。



▶最初、この位置でジャンプボタン。



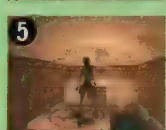
▶1本目の柱は右寄りに着地。



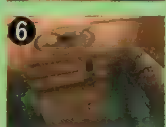
▶2本目の柱は左寄りに着地。



◀3回めのジャンプのあとが重要。



◀ここで、すり足で一歩下がり…。



◀ダッシュジャンプで最後の足場へ。

テクニック3　トラップの性質を知ろう

●炎トラップ

〝マイダス神殿〟で初登場の炎のトラップは、燃え移ると（水に飛び込むまで）ダメージを受け続けるの。でも、右で紹介している場所だと炎が燃え移らないわ。



▲ぶら下がり状態なら、炎のダメージは受けないわ。



▲足場の端は、ダメージを受けても炎は燃え移らない。

●針の山トラップ

針の山は、跳び下りたら即死の危険なトラップよ（ただし、針と針の間にうまく着地すれば、死なずにすむわ）。でも、この怖いトラップも、右のように対処すれば無害よ。



▲すり足なら、針の山は歩いて通り抜けられるわ。



▲泳いでいる状態でも、針の山はまったく無害よ。

●巨大バサミトラップ

巨大バサミトラップは、一定周期で閉じたり開いたりしているから、タイミングよく抜けるのがコツよ。ここでは、普通に走っても突破できるけれど、◎ボタンによる反転（前転）を利用する方法も知っていたかしら？　反転は、瞬時に前方に移動できるから、右の連続写真のように、巨大バサミトラップの突破に利用できるの（突破した直後に✚キーの上を押したら絶対にダメ！）。ちなみに、このテクニックは、カマが振り子のように動いているトラップでも応用できるわ。



◀このトラップをマトモに喰らうと、即死してしまうので要注意！



◀トラップのすぐ手前まで、すり足で移動する。

◀トラップが開いた瞬間に、◎ボタンで前転を。

◀この通り、迅速にトラップを抜けることができる。

テクニック4　タイムアタックの秘密テク

●クリアルートの工夫

タイムアタックに本気で挑戦したいなら、ルート研究をしてみることね。例えば、前号で紹介した〝コロシアム〟の闘技場内の落とし穴も、利用すれば（着地のダメージは必至だけれど）驚くほど時間が短縮できるわ。



◀落とし穴が、近道への入口になることも。

●敵の出現をキャンセル

余計な敵を出現させないようにするのも重要よ。例えば〝聖フランシスの廃墟〟では、最初の広間から奥のゴリラのいる部屋に出入りするときに、右の写真みたいに入口近くのスイッチを踏まないようにして。こうすると、広間で現れるはずのピエールの登場をキャンセルできるの。ゴリラのいる部屋の中で扉を開けなおす作業もしなくてすむから、タイムアタックを狙う人にとっては一石二鳥ね。



▲普通なら、ピエールとの戦闘は必至だが…。



◀進入するときには、ジャンプ。



▶扉を閉じないようにして部屋から出る。

トゥームレイダース

クーロンズ・ゲート
―九龍風水傳―

最序盤ながら、ここでつまってしまって投げ出してしまう人も多いという「(最初の)九龍フロント」を完全攻略!!

ジャンル	AVG	価格	¥7,800(CD 4枚組)
メーカー	SME	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月28日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

フラグ立ての複雑さには、かなり苦労させられる。わかってしまえば10分で終わるようなことが、ちょっとつまずくと2時間、3時間にもなってしまうのだ。ちょっとキツイ気がします。それから、右ページの項目は最低限のフラグだけを集めたというものではありません。この通りに回ればストーリーもしっかり把握することができて、なおかつフラグも立つといった、標準的なコースだと思ってください。ストーリー(シナリオ)は本当にいいですから。楽しんでください。(やっぱり男人街に入っていきたい俺)

あまりにも意外な、思わぬところでフラグが立つ! 右ページの通りに進めれば絶対に突破できる!!

龍城路（重慶花園）で鏡屋を救出するまではなんとかできたとしても、その先の九龍フロントで次に何をすればいいのか見失ってしまうプレイヤーが多いらしい。しかし、ここはまだまだ最序盤。ここで投げ出してしまってはせっかくの4枚組が楽しめないぞ！　というわけで、今回はその（最初の）九龍フロントを徹底攻略する。はっきり言おう、右ページの通りに進んでいけば、絶対に九龍フロントから抜けられるハズだ。

龍城路～重慶花園のポイントもチェック

ストーリーを進めるだけなら、龍城路でなすべきことは、実は驚くほど少ない。①水銀屋で水銀を買う　②錠前屋で話を聞く　③振り返ったところで登場するえび剝き屋の子供に話を聞く　④もう一度振り返って錠前屋と話をして、八宝刀を受け取る　⑤えび剝き屋の脇を抜けて、重慶花園に入る　これだけだ。鏡屋の不在を確かめる必要もない。また、重慶花園に入って鏡屋を救出するまでも、なすべきことは極めて少ない。　①スタート地点（2階）から左に進んで鬼律を1体倒す　②そのまま振り返って階段まで戻り、3階に上がる　③3階に上がったら左奥に進んでいき、鬼律を2体倒す　④そのまま左奥に進んで、一番奥の部屋で「三本の大鍵」を入手　⑤隣りの部屋で鏡屋を救出　ちなみに移動中のJPEGムービーは、スタートボタンを押しながら✚キーを押すことでスキップできる。これは絶対に覚えておいてほしい。

登場人物

要チェック人物

ここに名前の挙がった登場人物たちは、ストーリーの上では誰一人として重要な役割を持ってはいない。路人などは、ただ街角にたたずむだけの人物だ。

しかし、彼らに話しかけなければフラグが立たず、ゲームは進行しない。さらに、順番を間違えてもゲームは進まなくなってしまうのだ。右のページを読んでみてほしい。何度となく路人に会わなければならないことがよくわかってもらえるだろう。

前回も書いたことだが、とにかく手近な人物に話しかけながら移動する。まず、そのクセをつけることが『クーロンズ・ゲート』攻略の第一歩なのだ。

意外な、あまりにも意外な人物がカギを握っている！

路人



▲案内屋の前に立っている2人組の路人。彼らがこんなにも重要な人物とは、プレイヤーの何人が気づくだろうか？　意外すぎる盲点なのだ。

爆竹屋



▲たった1度だけだが、彼に話を聞かなければゲームが進まなくなってしまう場合がある。重要なメッセージがなんでもない人物によって語られるという好例だ。

店2主人



▲店2主人と言われても、ピンとこない人もいるかもしれない。頭髪中心にいる2人のうちの左側の方だ。彼に話を聞かなければ宗じいさんは占ってくれない。

その後の小黒とキミの物語は、時を超えて…

龍城路に戻って三尸捕獲に向けて出発することになるのだが、この三尸を捕獲するまでの道のりはかなり長い。龍城路に戻ったら、もう一度重慶花園に入って最初の八卦鏡の歪みを正し、そこで手に入れた道具を使ってさらに富善苑、庇利路の2つのリアルタイムダンジョンで八卦鏡の歪みを正す。その後、沙角というリアルタイムダンジョンで今度は邪気の鏡という鏡を探して、これを入手する。ここまでそろったら、ようやく三尸を捕獲することができるようになるのだ。

三尸を捕獲したら剝製屋にびんごと渡して剝製を入手する。この過程でスネークと対立する紅頭と出会う。小黒の依頼を受けて調査を進める夏先生、九龍城内を支配せんともくろむスネーク、それに対抗して暗躍する紅頭と、誰もがまだ見ぬ「力」（＝「風水」？）を求めて立ち回る。

ちなみに、主人公の目的は（忘れないように）九龍城内に四神獣を見立てて風水を起こすこと。この後、舞台は龍津路に移り、そのリアルタイムダンジョンである天堂劇場（3回入ることになる）をクリアすると舞台は時を超えて清の時代に移り（さらにその先では元の時代へも）、そこではじめて玄武を見立てることができるようになるのだ。

この長大な物語は、小黒とキミの1泊2日の出会いの物語である。濃密な時間を堪能してほしい。

九龍 フロント

進行チャート

路人（コニー欄の家の前）
三尸はもう捕まえたのか？　あんたもやっぱり金がほしいのか？

「コニー欄の家」
（鍵がかかっている）

運転手（コニー欄の家の先）
俺のアレが飛ばされてしまった

運転手（コニー欄の家の先）
お前がくすねたんじゃなかろうな、俺のアレ

路人（中心広場手前）
ここは安全だが（九龍）ディープは大変なことになっているらしいな

露店主　右
奥の方（九龍ディープ）は大変なことになっているらしい

露店主　左
今日はついてない、朝から客が全然来ないんだ

路人（海鮮中心入り口前）
ネットはいいよなぁ

「海鮮中心」
（通れません）

宗じいさん
占いをするにはまだ少し早いようじゃ

露店人形
宗じいさん、占い、占い……

頭髪中心かつら屋
龍津路のかつら屋と取り引きがあるけど、最近はヤバくて商品が運べない

店2主人（頭髪中心）
よそ者は、まず宗じいさんの占いを試してみるんだな

茸売り（頭髪中心の奥）
何か用があるなら声をかけてくれ

宗じいさん
（5000シザで占ってもらう、占いの後「買ったアクセスカード」入手）

露店主　右
じいさんは占いにかこつけて拾った物を売りつける

露店主　左
うちの裏が龍城飯店だ、俺たちはリッチに許可をもらって営業してるんだ

2人組みの路人（案内屋の前）
ディープはバランスが崩れやすい、八卦鏡で整えるくらいしか手はないんだ

阿片屋（気孔塾階段の踊り場）
ブルークロウには手を出すなよ、危ない薬だ、これを自称手品師に渡してくれ（「マジックカード」入手）

気孔塾
（鍵がかかっている）

双子屋店員
登録したいなら、アクセスカードを出せ

双子屋店員
（「買ったアクセスカード」を渡すと、偽造カードであることがバレて追い返される）

李弘（龍城飯店前）
小黒に本が手に入ったと伝えてくれ（「引替札」入手）

ウェイ（気孔塾）
クーロネットに九龍城の秘密がある、リッチには私から伝えておくから龍城飯店を訪ねるといい

キッズ（気孔塾の前）
俺の偽造カードは特別だから、あんたには使えないよ、返してくれ（「買ったアクセスカード」を渡す）

リッチ（龍城飯店）
端末を使うなら、そこだ

クーロネット端末（龍城飯店）
（データのセーブとロードしかできない）

リッチ（龍城飯店）
アクセスカードはよく忘れていくやつがいる。そのへんを探してみろ

リッチ（龍城飯店）
なんだそれ？（「引替札」を渡す）

リッチ（龍城飯店）
小黒なら二階だ

小黒（龍城飯店）
（言葉を遮って登場し、その後、リッチとの会話がムービーで展開される）

リッチ（龍城飯店）
小黒のヤツ、姉貴、姉貴と言い過ぎるのが心配だ、双子中心の連中もヤバイ

爆竹屋
リッチなら、いろいろ相談に乗ってくれるだろう

李弘（質屋）
形ある物になんかは興味はない、小黒が本を取りにきたら休憩だ

路人（男人街）
金、稼ぐんだったらいい方法があるぜ、へっへっへっ

リッチ（龍城飯店）
生体通信だけはおすすめしないな、ネットのやつらはいかれてる

小黒（龍城飯店2階）
本はすぐ取りに行くわ

リッチ（龍城飯店）
小黒は2年前にひょっこり現れたけど、こんなことははじめてだ

2人組みの路人（案内屋の前）
電脳中心はもうやってる（営業している）はずだ

遊戯中心店員
その風水スコープ、新型ですね

遊戯中心店員
この街には新型のものなんて、1つもない

張陵（遊戯中心）
俺にも何か特別な力があったりしてね

遊戯中心店員
これがさっきいた若いのが落としたカードです（「アクセスカード」入手）

リッチ（龍城飯店）
そろそろリゾーム会員のおしゃべりがはじまる、登録してないと参加できないけどな

クーロネット端末（龍城飯店）
（メールはなし、リゾームは参加できない、データベースのみアクセス可能で「見立て」に関する謎の文章が読める、ハッピーアワーは一種の通販のようなもののCM、案内屋はアクセスできない、生体通信にはアクセスできるが無意味）

双子屋店員
インチキなカードじゃなきゃ、きちんと登録できる、心配するな、後で返してやるから

2人組みの路人（案内屋の前）
スネーク（蛇老講）はおっかない組織だ、大きな声じゃ言えないが、男人街や海鮮中心の入り口に立っている男だって……

爆竹屋
こっそり教えてやるよ、双子のこと……（このメッセージはストーリーを知る上で非常に重要、自分自身で確かめてみよう）

路人（男人街）
剝製屋のコンテストやらはどうだ？

路人（海鮮中心入り口横）
俺なんて凡人だ、ネットやってる連中に比べればな

頭髪中心かつら屋
気の弱い人間は生きたまま物になる

店2主人（頭髪中心）
占い師が占うとはじめて運勢が立ち上がる

双子師（双子屋の奥）
なんだ、俺の顔に何かついてるか、うろうろするな

阿片屋（気孔塾階段の踊り場）
この上は双子中心につながってるけど塞がれてしまって通れない

路人（海鮮中心入り口横）
この奥にはなにもない、よそ者に話してはいけない

露店人形
夏先生は血燕の…シャ…

血燕の巣の路地
（誰もいません）

店員宿舎
（鍵がかかっている）

中心広場手前の路人
あんたも観念してこの世界に馴れることだ

運転手（がいた場所）
（通れるようになっている）

剝製屋
（通れません）

ハッカー（双子中心）
あんただろ、俺のカードを持ってったのは、でも俺、カードなしでも生体通信できるぞ…まだだ、早すぎる…

クーロネット端末（双子中心）
（端末に不気味な男の影が映る）

媽妃
今日は大切なセミナーの日なのに、なにをしているの？　あなたもおはじめ式に参加しなさい、何か用があるなら双子屋に行きなさい

双子中心2階
（通れません）

双子屋店員
登録は終わった、まずはおはじめ式を受けるんだな（「アクセスカード」入手）

クーロネット端末（龍城飯店）
（リゾームが、接続可能になっていて、セミナーの話で盛り上がる）媽妃より強いメディアが来るらしい

リッチ（龍城飯店）
この街で起きたことは、自分の心の中にだけしまっておけ

小黒（龍城飯店2階）
ファイアの日ってなんのことだかわかる？

小黒（龍城飯店2階）
（小黒の不思議な夢に関するイメージシーンがムービーで流れる）

小黒（龍城飯店）
夏先生は海鮮中心にすんでいる変わり者よ

リッチ（龍城飯店）
どうにもわかんねぇんだ、あいつ（小黒）のこと

露店主　右
さっきから龍城飯店の娘がうろうろしてた

露店主　左
海鮮中心は特別な場所だ、先生だったら血燕の巣の路地に駆け込んでいったぜ

路人（海鮮中心入り口横）
おっと、海鮮中心は営業前だ、先生に用なら露店主に聞きな

夏先生（血燕の巣の路地）
あんたが小黒が話していた風水師か、恐れていたことが起こった、小黒と姉が双子だとマズイことになる（このメッセージも今後のストーリーについて非常に示唆に富む内容なので、自分自身で確かめてほしい）

夏先生（血燕の巣の路地）
確かここいらにディープの入り口があったのだが……

2人組みの路人（案内屋の前）
スネークと戦ってる連中もいる

小黒（龍城飯店の扉）
この母の形見のブレスレット、もう一度夏先生に調べてもらう

リッチ（龍城飯店）
龍城路の鏡屋からメールが来てるぞ

クーロネット端末（龍城飯店）
（鏡屋の代理のぜんまい屋からメールが来ている）4本目の鍵が手に入った、もう1つ必要なコンパスドールはまだだが

リッチ（龍城飯店）
奥（九龍ディープ）に入るんなら気をつけろ、ヤバイことになってる

2人組みの路人（案内屋の前）
剝製屋は普通の剝製屋じゃない、だってここに動物なんていないだろ？　剝製なんて作ってないんだ

剝製屋
三尸を捕まえてくれ（「三尸のびん」「鬼律玉」入手）

剝製屋地下室入り口
龍城路へ戻る

※このチャートは最低限のフラグを集めたものではありません。ある程度は順序を違えてもゲームは進みます。

※各人物のセリフは、ゲーム中のセリフそのままではありません。セリフの要約になっていますので、間違えないようにしてください。

※2つのメッセージ（爆竹屋、夏先生）に関しては、敢えてその内容を詳しく紹介はしていません。非常に重要な内容なので、ぜひ自分自身のプレイで確認してください。

DOKIDOKIプリティリーグ

単なるギャルゲーと思うなかれ。野球へのこだわりが根底にしっかりと流れる、なかなかやりごたえのあるゲームなのだ。

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800　限定版:¥6,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月28日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

野球チームというものはただ単に強い選手を育てればいいわけじゃない。そのことをこのゲームはリアルに再認識させてくれるんですね。出塁率が高く俊足の選手を1番に据え、2番で確実に走者を送りクリーンナップで返す……こういった基本をしっかりふまえて選手を育てないとまるで結果につながらないし。こうなるとついついチーム育てに燃えてしまうのがゲーマーの性。打順入れ替えたりコンバートしたり。ギャル以外の部分もかなり遊べるっすよ、これ！　（石黒直樹）

勝つためのチーム育成法を大攻略

強い野球チームを育てる上で重視しなくちゃならないのが「攻撃の流れ」と「守りを固める」の2点。いくらクリーンナップを強打者に育てても、ほかのメンバーが打てなければ得点にはつなげられない。どんなにピッチャーがすごくても、守備がザルでは得点を守りきることはほとんど不可能だ。ギャルゲーとしての側面が強いゲームだけに、どうしてもお気に入りの選手ばかりを育ててしまう人が多いかもしれないが、それではいつまでたっても勝てるチームは作れない。後の方に書くけれど、女の子と仲良くなるのに練習はあまり関係ない。練習のときはチームとしての完成度を高めることに集中するようにしよう。

基本としてはピッチャーと4番候補はそれぞれ投球・打撃練習に専念。ほかのキャラは打撃と守備中心の練習メニューを組むようにすればOKだ。あとは選手の適性を見つつ、各人ごとに守備&打撃練習のバランスを調整すればカンペキだ。

で、女の子と仲良くなる方法だが、これは頻繁に目当ての子を職員室に呼んで話しまくり、練習時にAPを心持ち多めに割り振ればOK。そうしていれば、休暇のときにきっと良いことがあるぞ。



▲会話を重ねて親しくなれば、デートすることだってできる。

チーム編成の重要ポイント解説

チームカラーは主将で決まる

主将選びはチームの方向性を決める重要なポイントだ。なぜなら、練習で上がる全選手のパラメータのうち、主将の長所に関わるものほど伸びがグンと良くなるのだ。投手力で乗り切るか、足で引っかき回すか、とにかく打ちまくるか……自分の目指すチームの方向性にあった主将を決めるようにしよう。



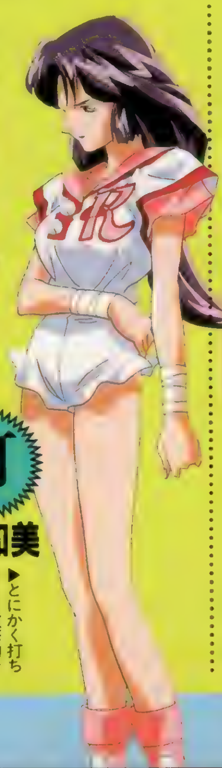
野々原 千晶　投

◀彼女を主将にすれば、守備時の返球スピードなどがアップ！



滝沢 馨　走

▼足が自慢の彼女が主将なら、守備時の移動スピードや盗塁成功率が高くなる。



須永 知美　打

▶とにかく打ちまくる攻撃的チームを作るなら主将はスラッガーの彼女に限る。

9人目のレギュラーには林恭子を選択しよう

デフォルトのチーム編成だと控えにまわされている彼女だが、実はとんでもなく潜在能力の高い逸材なのだ。初期段階のパラメータもまんべんなく中の上レベルだし、投球・守備・打撃のどの分野でも、パラメータの伸びがいいオールラウンダー。同じオールラウンダーでも、初期パラメータが泣けるほど低い長島茂子よりも使い勝手ははるかに上。ゲーム開始時からガンガン鍛えて、レギュラーとして実戦に投入しよう。

で、とくに彼女に適しているポジションは意外にも投手。鍛え方次第では主人公の千晶以上の実力を身につけるので、ここぞというときのリリーフエースとして彼女を育てるのがオススメ。





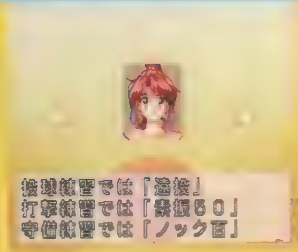
▲このとおり能力的にかなり優秀。そんな彼女にベンチを暖めさせるだけなんて惜しすぎる！



▶投手としては打たせて取るタイプ。彼女と千晶の2枚看板が確立すれば勝率もグンとアップだ。

練習 & 試合 重要ポイント解説

各選手ごとの育成のウェイトは、ＡＰ（アクションポイント）の割り振りで決める。特定選手に偏りすぎても、平等に振り分けてもチームは強くならないし、試合に勝たないとＡＰは増えない。これをいかにうまく配分してチーム力強化につなげるかが監督の腕の見せどころとなる。



▲公式戦に勝てばより高度な練習ができるようになる。



▶公式戦は強敵ばかり。ヒット性の打球が凡打になることも。

練習編

STEP1 7月までは基礎力を育てろ！

野球経験者の千晶と泉をのぞけば、ほかの選手は素人ばかり。いかに素質があっても練習を積み重ねないと使い物にならないし、千晶と泉にしてもまだまだ未熟だ。７月ぐらいまではひたすら練習＆練習試合でチームの充実をはかろう。



▲一番優秀な千晶でさえ、初期パラメータはこんなもの。地道な練習を重ねて実力をアップさせていこう。

STEP2 つながりのある打線を作り上げよう!!

その名のとおり、打撃がつながって線にならなくては得点に結びつかない。横で紹介した４人は、とくに打撃力・敏捷力・実戦での打率が高い。彼女たちを打撃中心メニューで育成し、連打と走塁で大量得点を生めるつながりを打順の中に作ろう。


▲彼女の打撃センスはトップクラス。
▲彼女なら内野ゴロでもヒットになるぞ。
▲打っても走っても良しの好打者タイプ。
▲打撃に秀でた彼女こそ不動の４番だ！

STEP3 APは投打の主軸に集中!!

より多くのＡＰを獲得するには、試合で勝つ必要がある。そこで初期段階ではエースと４番にＡＰを集中投入し、即戦力へと鍛え上げよう。うまくいけば魔球や秘打を覚える場合も!?



▲APを15にするとこのとおり。すぐ実戦に耐えうる選手になる。



▶詳しい修得条件は不明だが、猛練習を重ねていけば、魔球や秘打を修得することもある！

試合編

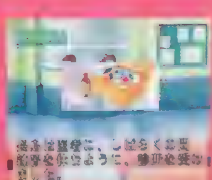
STEP1 試合はなるべく「観る」ようにしよう

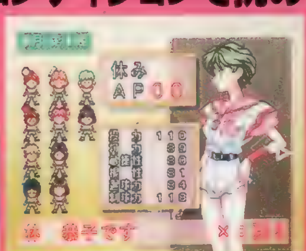


練習・公式試合とも、開始前に「観る」「観ない」を選択ができる。「観ない」を選べばゲーム時間は短縮できるが、選手に指示を出せないので負ける確率が高い。ＡＰを稼ぐためにも、できる限り試合は「観る」を選ぼう。公式戦はさすがに難しいが、練習試合ならチーム力が低い初期段階でも、監督たるプレイヤーの采配しだいで勝利をつかむことができるのだ。

STEP2 公式戦は万全のコンディションで挑め

公式戦の相手校は、いずれも全国ランキングに名を連ねる強豪ぞろい。甘い球を投げれば即ホームランだし、打っても内野を抜くことすら至難の技。そんな相手に挑むには練習でのレベルアップはもちろん、選手の体調管理も重要。主力としている選手が故障したら試合に勝つのは困難。疲労度に注意して休養を取ろう。


◀試合前に怪我をされたら大変だ。



▲疲労度が高いキャラの練習は控えよう。

新事実発覚!!　驚異の助っ人が２人も登場する!!

登場する条件については不明だが、ゲーム中に２人の隠しキャラが登場することが判明した。いずれも実力は抜群だが、登場するのは試合時のみ。くれぐれも頼りすぎることのないように。




KONAMI
宿命の魂が、再び
Dracula
悪魔城の城主・ドラキュラ伯爵
知れた事だ。
そこを退いてもらおう。
Alucard
永き眠りから目覚めたドラキュラの息子・アルカード
コナミ株式会社
●商品に関するお問い合わせは●
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
インターネット情報サービス／ホームページアドレス
東京ゲームショウ'97春
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.
午前10時より午後5時
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中!


ドラキュラ城に集う・・・
生まれ変わったアクションとグラフィック。
ゴシックロマンにふさわしい荘厳なサウンド。
始めて我々の前に現れる悪魔城の真の姿・・・・
1997年、ホラーアクションゲームの人気シリーズ
「悪魔城ドラキュラ」が華麗な変身を遂げる・・・・
Richter
ベルモンド家の末裔・リヒター
Maria
若きバンパイアハンター・マリア。
悪魔城ドラキュラX
月下の夜想曲
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
伝説のロマンホラーアクション最新作
1997年3月20日発売
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)
音楽CD「悪魔城ドラキュラ ミュージックコレクション」と
イラスト&書き下ろしコミックブック同梱
✚有名声優による超豪華キャスティングで演出されたドラマチックなイベントシーン!
✚剣と暗黒魔法による、全く新しいアクションスタイル!
✚初めて見る様々な謎によって、真実の悪魔城の姿が次第に明らかに!
✚「悪魔城ドラキュラ」シリーズ最大のスケールでおくる最新作!
CESA大賞'96
コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
PHS
DDIポケット(Kenwood) を10,000名様に
CASIO CYBER MAX を250名様に
Panasonic SHOCK WAVE を250名様に
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を50名様
キャンペーン期間: 3/1 ~ 31
対象商品 Nintendo64 スーパーファミコン プレイステーション セガサターン パソコン
お問い合わせは、キャンペーン事務局
03-3563-7613
10:30~12:00
13:00~17:00



KONAMI
屍を晒すか、秘宝を手にするか。
HENRY EXPLORERS
ヘンリーエクスプローラーズ
ヘンリーエクスプローラーズ HENRYEXPLORERS
遺跡の奥に眠る秘宝を求め進む我々に次々と襲いかかるモンスターの群れ。我々に残された道は、ヤツらを残らず撃ち払い、秘宝を目指して前進するのみだ。果たして君は生きて秘宝を手にすることができるか… ハイパーブラスター（PS専用）バーチャガン（SS専用）対応で臨場感ある銃撃戦が体感できるガンシューティングゲーム、プレイステーション・セガサターンから同時発売。
ADVENTURE GUN SHOOTING GAME. IN PLAYSTATION AND SEGASATURN.
3·7 IN STORE
5,800yen
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation
SEGASATURN
コナミ株式会社
東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所松山出張所/宮崎出張所
コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
コナミ・ビッグチャンスキャンペーン実施中
ご購入のコナミゲームソフトのバーコードを送って豪華景品が当てよう!!
詳しくは店頭のポスターを見て、応募してね
対象商品：Nintendo64、スーパーファミコン、プレイステーション、セガサターン、パソコン
PHS
DDIポケット（Kenwood）を 10,000名様に
腕時計
CASIO CYBER MAX を 250名様に
Panasonic SHOCK WAVE を 250名様に
Panasonic MOUNTAIN CAT-FD を 50名様に
お問い合わせは、キャンペーン事務局
東京ゲームショウ'97春
●1997年4月 5日(土)・6日(日)
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東ホール1.2.3.
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中!
CESA大賞'96


World of Technology
Tecno Soft
インターネットホームページ http://www.tecnosoft.com/
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
4/25 ON SALE
¥6800（CD 2 枚組）
ゲームディスク＋スペシャルディスク
Leading RPG
Neorude
ネオリュード
新しき風 リーディングRPG
◇3Dフルポリゴンが織り成す、
ダイナミックで神秘的な冒険の世界。
◇プレイヤーが導く事により、
謎を解き、成長するキャラクター。
◇自由度の高いマルチウェイ
＆マルチエンディング方式。
PlayStation
ネオリュードVTRプレゼント！
ネオリュードの全容が解るプロモーションVTRを応募者全員にプレゼント！
株式会社テクノソフト
〒859-32 佐世保市勝海町165-1

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー the DEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

寒い冬が終わり、ようやく暖かくなってきました。もう、季節はすっかり春。春といえば、新作タイトルのラッシュ時期。数多いソフトの中からキミにベストの1本を教えちゃおう。

レビュアー紹介

岩崎啓眞
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ほやへ田島
「FFⅦ」やウラワザのページを担当。最近では少しイヤなタイプのギャルゲー好きに転身。何故?

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

嵐 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床暖男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

コータ
ACT(特に格闘)が得意な編集者。その腕前は、攻略担当のライターをも凌ぐ。ちなみに「ドラえもん」マニア。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している、超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。自他ともに認める『アンジェリーク』ファン。

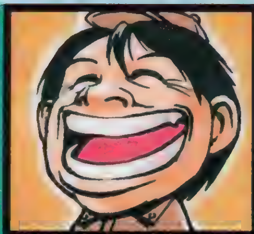
ブシドーブレード

■スクウェア■対戦ACT
■3月14日■¥5,800



個性的な6人のキャラが登場する対戦ACT。「一撃必殺システム」などの斬新なシステムが満載。

岩崎啓眞



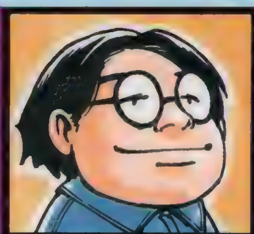
ゲームを愛するクリエーター

ゲームは、絵・音・システムのすべてが、まず「プロの作り方」であって初めて評価できる、というのが僕の信念なのですが…最近、あまりに安易なゲームが多い気がします。結局、一つの表現の手段なのですから、もう少し「何を表現したいか?」を考えてゲームを作ってほしいと思う今日この頃です。

最大の問題点は操作系で、直感的に操作できないのがつらい。ともかく、操作に慣れるまでザクザクと殺される。次にアクセス。広いマップの中を走り回るというコンセプト自体は面白いが、ロードが必要なフィールド付近で戦闘をすると、1歩動いた瞬間にアクセスしたりするので、プレイしていてイライラすることも多い。正直いって、非常に粗いゲームだ。ただ、1Pモードで「自分視点」でプレイするとかなり楽しめる。

60

ウォルフ中村



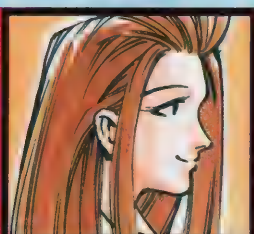
格闘・SPGの好きなベテラン

そろそろ出回りはじめるはずの『鉄拳3』。私はまだプレイしていないんだけど、写真を見るだけでワクワクしてます。ただ、その理由が他人とは少し異なっていて…テコンドー使いのモーションがかっこいいんだよねぇ(笑)。蹴りが当たる前の、Y字バランス風のシーンが特に。さすが黄!←モデル

一撃必殺、身体ダメージ等のシステムは魅力。ただ、キャラ表示が小さくなりがち、ゲームのテンポが速め、自由に動ける弊害として両者の角度がずれやすい等の理由で「敵の攻撃をギリギリで見切る」という緻密な戦いが難しくなっていて…。キャラと武器の組み合わせによる違い(モーションや防御崩れの差等)がわかりづらいのももったいない。1Pモードのデモは、CDを読み込んでからしかスキップできないのが不便だ。

65

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

電撃の記事やレビューでゲームをしてるときに「あ、ゲームやっててよかった…」ってしみじみ感じることがあります。映画とかスポーツとかいった趣味を持ってない私にとって、ゲームで感動するのはけっこう大切で有意義なことみたい。読者のみなさんも、よいゲームにめぐりあってほしいです。

体力ゲージがないことに驚き、そして、フィールドを走りながら戦っていくっていうシステムにさらにビックリしました。キャラごとの「技」がメインじゃなくて、「武器」によって攻撃方法に変化がつけられているのも、これまでの格闘モノにはない新鮮なシステムです。一撃必殺があるゆえの、ピーンと張りつめた緊張感も楽しめます。ストレスがたまっている人は、忍者やお殿様を切りまくるモードでスカッとしてください。

85

Part2代表 ジュピター藤平



それぞれのスペシャリストたち

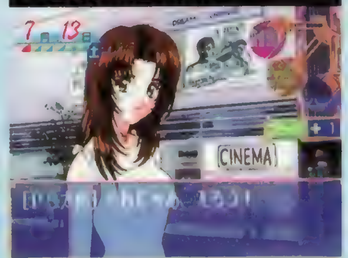
最近、(個人的に)イカすゲームに多数出会えて幸せです。ただ、それってほぼ全部昨年末から今年頭にかけて発売されたタイトルなんですよね…。ここに来て、ちょっと元気がないのが心配です。これからまた、燃えるゲームがガンガン登場しないものでしょうか?佳作クラスはあるんですけどねぇ。

〈レビュアー ジュピター藤平〉
まず、独自の操作性に慣れるのに時間がかかる。キャラもイロモノっぽい(ブラッククロータスのせいか!?)。いろいろ技があるのに、結局、使えると思われる技は2つか3つ。とにかく非常にアクの強いゲームなのだ。格闘ACTというよりは、別ジャンルの"チャンバラACT"とでも認識したほうがいいだろう。個人的には気に入っているが、一般ウケするかどうかは疑問だ。

65

リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

■リバーヒルソフト■恋愛ＳＬＧ
■3月14日■¥6,000



卒業を控えた大学生が主人公の恋愛ＳＬＧ。恋愛・友情・お金のバランスが重要。

グラフィックのレベルの高さは特筆に値する。特にキャラは、今までのこのジャンルの中でもっとも きれいだと思う。ゲームは、最初の１時間半をガマンすれば楽しめる。特に後半部の盛り上がりはかなりのものだ。ただし、導入部分が退屈、パラメータにあまり意味が感じられない、つきあい方が大学生っぽくない、１日に会える人数が少なすぎる、といった問題点もあるので、誰にでもオススメできる作品ではない。**70**

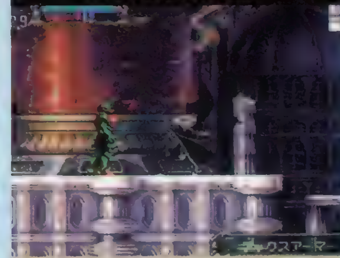
恋と友情、３人の中から１人、といった選択を迫られるのがつらい（楽しい？）恋愛ＳＬＧ。操作性は悪くないが、ＣＤの読み込み回数がかなり多いため、１プレイに意外と時間がかかる（私は約９時間）。マルチシナリオ、パラメータ調整が簡単、狙った娘とカップルになるのも難しくない、といった関係で何度もプレイしたくなる…と思いきや、１回のプレイが思いのほかヘビーだったので、私にはその気力がわかなかった。**65**

まず、女の子の絵が私の好みだったので、最後まで高いテンションでプレイができました（笑）。ターゲットの娘とデートしまくっていけば、わりと簡単にハッピーエンドを見られるのもよいところかも。ただし、たった半年間のゲームなのに、毎日予定を入れていくからけっこう時間がかかっちゃうし、後半になるにしたがって、それがちょっとめんどうになってくるんですねー。何度も同じメッセージを見せられる仕様も×。**75**

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
ストーリーは昔々のトレンディドラマ風で、お約束の嵐。ただ、そのドラマに自分が参加できるから、わりと新鮮で面白い。イベントも、決して少ないわけではなく、まずまずいい感じだ。ただ、ヒロインとなる女の子よりサブキャラのほうが魅力的だったり、街が広すぎて人と会えないなど難点も多い。せっかくパラメータを上げても、ほとんどゲームに影響しないのも難。**65**

悪魔城ドラキュラＸ ～月下の夜想曲～

■コナミ■Ａ・ＲＰＧ
■3月20日■¥5,800



ファミコンのディスクシステムから続く名作『ドラキュラ』シリーズの最新作。

グラフィック・音楽ともに非常に完成度が高い。操作性もいい。マップも広くて長時間楽しめるし、ボス戦のデキもいい（若干難易度の高いボスあり）…と、普通ならオススメをつけられるゲームだと思う。だが最大の問題が「ドラキュラ」というタイトル。「ドラキュラ」といえばＡＣＴのイメージがある僕には、内容とタイトルがミスマッチなのだ。どうしてもこれにこだわってしまって、オススメはつけられなかった。**80**

セーブポイントは多数あるし、城内マップやワープも用意されている。でも、城の作りが複雑で…。アイテムを入手するたびに行動範囲が広がるのはうれしい反面、どこでどう使えばいいのか悩まされた（チョイ役のアイテムも多いし）。とはいえ、良好な操作性と強い謎解き要素を持つ良質の作品であるのは確かだし、20時間は楽しめるのも○（さらにはクリア後にも…）。「ドラキュラ」っぽくないが、割り切れれば問題なし。**90**

グラフィックを見てわかるとおり、やっぱり中身も「ドラキュラ」とは別モノでした。この手のゲームが苦手な人にはちょっと難しいレベルだろうけど、基本は２Ｄアクションと同じで、それなりにとっつきやすくできてます。アイテムやモンスターの種類が豊富で、かなり細かい演出が散りばめられているからそんなに飽きがこないし、主人公のアクションも多彩で、謎解きの手ごたえはバッチリでしょう。ロードも短くて◯。**85**

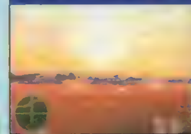
〈レビュアー　厚美清司〉
あまり詳しくは言いませんが、中盤以降、アクション性がガラリと変わり、ボスのところまで行くことが作業の中心であるように感じました。ＢＧＭはＭＤ版担当の方（ファンです）ですが、あのダークでメロディアスなフレーズもなく残念。エンディング曲は、やはりレクイエムのほうがいいです。とかなんとかいって、数十時間遊んでますから、何か魅力があるんでしょうね、やっぱり。**70**

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している２人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

ウイングオーバー



■パック・イン・ソフト
■ＳＴＧ
■２月21日
■¥5,800

ルールにのっとった空中戦「エア・コロシアム・サーカス」で敵のチームと対戦するSTG。

なんてもゆうこ
なんだか、登場人物の絵が劇画みたいでインパクトがありますねー。編集部でも「こ、これは!?」って声があがってました。戦闘シーンはというと、減速すると反応が重～くなったり、バックが明るいと照準が見えにくくなったりと、問題点は多めかな。メッセージがじゃまで敵機が見えなくなる、なんてこともあったけど、シナリオモードの青春マンガ風なノリがステキなので、許しちゃいます。さわやかさが気持ちよくって…。**70**

TAC★
４対４のチーム戦の基本ルールがよくできており、レシプロ機から最新鋭ジェット機まで一緒に戦う設定がとても面白い。シミュレータ系の３Ｄ・ＳＴＧとしてもカッチリした仕上がりで、安心して遊べるぞ。シナリオモードのストーリーも、キャラが立っていて楽しめる。ただし、キャラクターに関するビジュアル面は、かなりショボくてガッカリ。シミュレータ＆飛行機好きの人にならオススメできる作品だ。**60**

忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖



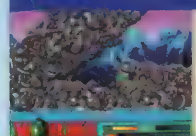
■ジャレコ
■ＡＣＴ
■２月21日
■¥5,800

正義感あふれる熱血忍者のじゃじゃ丸くんがさくら姫を救うために敵と戦うＡＣＴ。

がんの字
いろいろと新しいことをやろうとしたのはわかるのだが、結果として裏目に出てしまったのかな…という印象。ひたすら前（だけ）に進みながら出現する敵を倒すゲーム展開はなんだか単調だし、トロッコのステージなど動きが制限される場面では、突然画面外からの弾に当たって理不尽な死に方をすることもしばしば。軽快なテンポでサクサクゲームが進むところとか、いい部分もあるんだけど、まだまだ未完成な感じがする。**50**

坂イトム
３Ｄフィールドを使ったゲーム展開には目新しさが感じられたけれど、それ以外には目を引くところがない。ＡＣＴとしては、単調な作業になりがちで、やや物足りないというのが正直な感想。ただ、各ステージの最初やプレイ中に挿入されるデモはいい味を出しているし、ゲーム全体に楽しい雰囲気がかもし出されていることは評価できる。難度も低めなので、手頃なキャラゲーを求めている人なら、買ってもいいだろう。**50**

WORMS



■アイマックス
■ＳＬＧ
■２月28日
■¥5,800

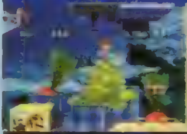
風向・風力、地形、武器の性能などを考慮して敵チームを攻撃する対戦ゲーム。

なんてもゆうこ
すごくとっつきにくいゲームに感じました。敵味方に分かれて攻撃しあうっていう大まかなルールはわかるんだけど、どっちが味方なのか、マークとか文字とかで知らせてくれないから、最初はもうどうすればいいかさっぱり…。ボタンを押しまくって味方を見つけて指令を出すっていうシステムは、かなり不親切でしょう。体力の削りあいに近い戦闘にも、あまり興味がわかなかったし。ロードもちょっと長めかな。**50**

がんの字
ルールや画面構成は「レミングス」に酷似しているが、実はれっきとした戦略ＳＬＧ。多彩な武器の使い分けや扱い方が難しく、それをマスターするまで、人によってはかなりの時間と労力を要するかも。でも、壁を乗り越えた先にある楽しさは相当なものなので、努力する価値はあるぞ。撃った弾が自分や味方に直撃しまくる初期のプレイの方が、ギャラリーうけはしそうだけど（笑）。欲を言えばキャンペーンモードもほしかった。**75**

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

海腹川背・旬



■エクシング エンタテイメント
■ACT
■2月28日
■¥5,800

主人公の少女・川背が、ルアーを駆使して巨大な魚などを捕獲しつつ出口を目指すACT。

ほやへ田島

最初は思い通りに動かないルアーにイライラ。でも、思いがけず〝なんとなくスゴいプレイ〟ができたりすることもあって、やめられなくなる。地味で単調だけど、ハマれば泥沼。ただひたすら己のワザを磨きつつ、クリアタイムを縮めていくだけという玄人向けゲーム。タイムアタックに喜びを感じられる人、そして前作が好きな人なら即買い。ただし、初心者が「川背さんかわいいー」だけで買うと、痛い目を見るかも。

80

コータ

ルアーを床や壁に引っかけ、振り子の原理で床から床へと移動し出口を目指すACT。難易度は高めで、最初は操作に慣れなくてイライラするかもしれないが、ルアーを使ったアクションは実に多彩で、慣れてくるとショートカットやタイムアタックなどが楽しめて、なかなかハマれるゲームだ。おまけ要素でCMなども入り、川背ファンのハートをガッチリキャッチ！　前作（SFC版）にハマった人（俺も）には文句なしにオススメ。

80

ソビエトストライク



■EAV
■STG
■2月28日
■¥5,800

テロ行為に対抗する組織のパイロットとなり、ヘリコプターで数々の作戦を実行するSTG。

がんの字

ミッションごとに通達される任務を遂行していく、AVG的要素の強いSTG。ミッションクリアに支障をきたさない範囲でなら、破壊したいだけ破壊できるので非常に爽快だし、とらわれている味方の捕虜を救出するフィーチャーは「チョップリフター」をほうふつとさせて楽しい。ただ、最初に流れるビジュアルシーンのセリフからはいまいち任務の内容が把握しにくいのがマイナスポイント。ゲームタイトルは素敵。

70

TAC★

独特の雰囲気を持つ、見下ろし視点のSTG。グラフィックは3Dだけど、ゲーム内容は2Dだ。ちゃんと情報を聞いて、手順を踏んでミッションをクリアしていくシステムが、これまた独特のテイストをかもし出している。マップ等の情報をまめに確認しなければいけないのが少々めんどうだけど、洋ゲーらしいヘンな爽快感があり、個人的には◎。やたらとクールなセンスがかっこいいムービーも、一見の価値あり。

65

ふしぎの国のアンジェリーク



■光栄
■TBL
■2月28日
■¥5,800

『アンジェリーク』の主人公が活躍する、すごろく形式のゲーム。9人の守護聖様も総登場。

厚美清司

まいった。CDは「恋はPUSH&PUSH！」までしか持っていないし、ましてや守護聖様の身長や体重なんて知るわけもなく、ディープなカルトクイズがなかなか解けずに苦労しました。その後も、金の星を作るためにマップをグルグルまわってイライラ。それに、最後のロザリアとのSTG対決が問題。ファン層を考えると、この難易度って大丈夫なんでしょうか。まぁ、エンディングは長いので、がんばってください。

50

PON

プレイヤーが「アンジェリーク」ファンである、というのが前提のソフト。謎解き要素のあるすごろくに、クイズやパズルなどのミニゲームもあって内容的には楽しめる。しかし先に進むためのヒントが少ない上、ミニゲームのクリア条件が理不尽に難しい。アイテムをうまく使えば難度を下げられるが、その説明がないのが不親切。いくら守護聖様に愛があっても、このシステムはキツイかな。ただ、エンディングは一見の価値アリ。

65

クーロンズ・ゲート ～九龍風水傳～



■SME
■AVG
■2月28日
■¥7,800

風水師である主人公が、突如香港に現れた異界「九龍城」の謎に挑むAVG。

がんの字

開発に費やした期間と労力を考慮しても、このクオリティの高さは驚異的。発表された当時から待ちわびていたユーザーの期待を裏切らない作品に仕上がっている。世界観や登場人物など、ストーリーを構築している各要素のアクが強すぎるため万人に推奨できるゲームではないが、久しぶりに濃いAVGをプレイしたいという人には断然おススメしたい1本だ。パズル要素を付加したダンジョン探索と風水バトルも魅力。

85

ネオ入道

この点数はゲーム全体に対してではなく、シナリオ（特にセリフ）に対してつけたものです。これまでのゲームにはなかった世界観を深く掘り下げたことについては、高く評価できるでしょう。ただ、古臭いフラグ立てAVGとして評価してしまうと、点数も半減してしまいます。システム面でのデザインは完全に失敗しています。そのことが、本当に、非常に、残念でなりません。高い点をつけましたが、オススメはしません。

80

マクロスDIGITAL MISSION VF-X



■バンダイ ビジュアル
■STG
■2月28日
■¥6,800

アニメ「マクロス」シリーズの主力兵器「バルキリー」を操って敵を倒すSTG。

TAC★

ゲームの主体であるバルキリー自体は、かなりカッコよく表現されている。ただし、それをカッコよく動かすには、かなりの熟練が必要。3D・STGの腕よりは「このゲームへの慣れ」が必要だ。ゲームとして見た場合、敵や建物に相当近づかないと表示されないという困った問題があり、爽快感がかなりそがれてしまっている。3D・STGじゃなくて、バルキリーの姿を楽しむソフトと考えたほうがいいかもしれない。

55

ゆかマン

OPは超カッコいいです。ポリゴンバルキリーのアクションもなかなかイカしてます。ただ、かんじんのゲーム部分に、ほとんど爽快感がありません。画面内にきちんと情報が提示されなかったり（レーダーで目標物が判別しづらい）、通信が入るたびに勝手に視点を変えられるのも、ちょっと納得がいきません。うまい人のプレイを後ろから見せてもらっているぶんには楽しいんですがねぇ…。そのへんが残念です。

50

3Dベースボール ～ザ・メジャー～



■BMGジャパン
■SPG
■2月28日
■¥5,800

'96年度に大リーグに在籍した700人の選手が総登場する、フルポリゴンの野球ソフト。

厚美清司

MDで出ていたメジャーリーグの野球ゲーム（タイトルは忘れた）で、超人的なプレイがバカバカしくて好きだった作品がありますが、洋ゲーであるメジャーものに、ていねいな作りは望めません。このゲームの場合、ピッチングで高低の概念がないので、高め・低めにはずすということができず、こんなに奥の浅い投球には、逆にスゴさを感じます。シンプルで簡単な部分はいいですが、もっと豪快なものが欲しいですね。

40

オヤジ西岡

実写取り込みで、選手も実名なのに、チーム名が実名でないのは何故？　選手の写真を見ると帽子からチームロゴが消されていたりしてヘンな感じです。ゲームシステムはいたってオーソドックスで誰にでも遊べるが、逆にいえば、それほど奥が深くない。選手の個性もうまく表現できていません（フォームが違うなど見た目の差はあるが）。日本の野球ゲームに慣れている人がプレイすると、物足りなさを感じるだろうな、きっと。

40

ヘンリーエクスプローラーズ



■コナミ
■STG
■3月7日
■¥5,800

古代遺跡を舞台に神話上の怪物たちと戦うガンSTG。「ハイパーブラスター」対応ソフト。

厚美清司

古代遺跡の中でゾンビや半魚人、スケルトンなどを撃ち殺していくというガンSTG。落とし穴に落ちたり、溶岩の河をジャンプしていくときなどの視点変更が効果的で、単調にならないように演出されています。にもかかわらず、ガンSTGとしての快感につながらないのは、敵が人間でないからでしょう。やはり、ガンSTGは人間を撃ち殺すのが気持ちいいと思うのですが（笑）。「ダイハード」以来、私はそう思っています。

60

城イトム

難易度の設定も幅広く、照準の当たり判定も甘めになっているので、手軽に楽しめる作品になっている。操作性に大きな問題はないけれど、撃ちまくりたいときにボタンを連打する必要があるシステムは好みが分かれるところか。最近PSで出たガンSTGと比較すると、グラフィックや演出にやや物足りなさを感じる。ステージ数が少なめのところと、ステージの途中で短いアクセスが入るのがちょっと気になった。

60

スーパーパン コレクション



■カプコン
■PZG
■3月14日
■¥5,800

『スーパーパン』、『ポンピングワールド』、『PANG！ 3』の3種類が楽しめるソフト。

ジュピター藤平

第一印象は、「今さら…」という感じ。プレイしても、「あぁ、懐かしいねぇ」程度。しかもこのシリーズ、昔の作品ほど面白かったという気がするので、最新作を含めて3作を収録したっていわれても、あまりうれしくない。ただ、『スーパーパン』のパニックモードだけは、ちょっとした気分転換に最適。シリーズの熱狂的なファン（いる!?）であれば買ってもいいかなと思うけど。

55

ゆかマン

いやー、懐かしいですねぇ。ゲームセンターでけっこう遊びましたよ。ただ、他の「○○コレクション」と違って、同じタイプのゲーム3本をまとめてあるだけなんですよね、これ。ゲームに関する資料等を収録してあるわけでもないし。PS版オリジナルのストーリーモードとかが入っていれば、初めて遊ぶ人にも楽しめると思うんですが。ゲームそのものは思考型のACTとでもいうべきもので、なかなか面白いですよ。

60

フィッシング甲子園Ⅱ



■キングレコード
■ETC
■3月14日
■¥6,800

毎年夏に放送されるテレビ番組「フィッシング甲子園」を題材にした釣りソフトの第2弾。

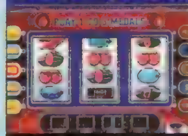
がんの字 70

勝ち進むたびにターゲットや勝ち抜け条件が変化する釣りパートは激ムズ。それでも何度もチャレンジする気になるのは、アツいシチュエーションが用意されているため。他のチームにいい釣り場を奪われた場合、戦う前から勝ち抜ける確率が半減したり、ターゲット以外の外道がかかりすぎたりするなど納得のいかない部分もあったけど、総合的に見ればうまくまとまっていると思う。実際、プレイ中はかなりアツくなれたからね。

[illegible] 70

釣り番組といえば、さとう珠緒が出ている番組しか見たことがなく、「フィッシング甲子園」という番組は知りません。で、ゲームとしてはシンプルな操作でとっつきはいいんですが、釣り方のコツがわからない。たぶんコツがわかれば面白いのではないかと思うんですが、1匹釣りあげるのにけっこう時間がかかり、かなり手こわいです(私にとっては)。魚を釣り上げるアクション性は、けっこう楽しめますね。

パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1



■日本シスコン
■ETC
■3月14日
■¥6,800

「実戦に使えなければ意味がない」というコンセプトで作られた、本格的パチスロソフト。

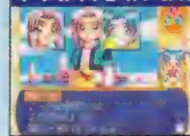
オヤジ西岡 85

とにかく、リプレイハズシを練習できるのがいい。リプレイハズシって攻略本を見ないとしくみがわからなかったけど、このソフトでは、まずしくみを理解し、その後に練習ができる。しかも、収録された4台はすべてバリバリの現役機種なので実用性もバツグン。僕はこのソフトで、「モグモグ」のリプレイハズシをマスターさせていただきました(笑)。機能も充実しているし、実戦で勝ちたいと思っている人にはかなりオススメ。

ドワーフ西谷 60

現役実機4機種が素材のパチスロシミュレータ。「よくぞここまで!」というくらい、様々な機能が満載。取りこぼし表示やリプレイハズシモードなど、実戦性を徹底的に追及しているため、「本気」な人にはうれしいソフトだ。ただし純粋にゲームとして楽しむには難あり。多彩な機能も、パチスロに関する知識がなければ使いこなせないレベルのものばかりで、目的を持った人以外にはまるで意味がないことをお断りしておきたい。

魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm



■パイオニアLDC
■AVG
■3月14日
■¥6,800

人気アニメ「プリティサミー」のPS化第2弾。ニセ津名魅など、ユニークなキャラも登場。

なんでもゆうこ 65

「PARTⅠ」と同様に砂沙美たちのおマヌケな笑いあり、最終話だけにミサとのシリアスなシーンありと、ファンなら楽しめる作りになってます。でも、ストーリーはほとんど分岐しない一本道状態だし、戦闘ではどの敵と戦っても似たような感じだしで、原作を好きじゃない人や、ある程度ゲーム性がないと…って人にはオススメはしません。クライマックスのほうはというと、これがちょっと泣かせるお話なのでお楽しみに。

ゆかマン 75

選択肢が自動選択されてお話が進むビデオモードは便利なんですが、音声のないメッセージを全部飛ばしちゃうのはよくないですね。こういうキャラものは、脱線している部分も楽しみの1つだと思うんですが。あと、戦闘シーンで話の流れが止まってしまうのがもったいないです。まぁ、ストーリーはけっこう盛り上がるし、「天地無用!」を知ってて砂沙美ちゃんが好きなら十分楽しめると思います。美紗緒ちゃんもカワイイし。

Big Challenge Golf 東京よみうりカントリークラブ編



■バップ
■SPG
■3月14日
■¥6,800

フルポリゴンによるリアルなゴルフソフト。クラブ、ウェア等を自由に選択できる。

ウォルフ中村 40

アクション性が皆無というコンセプトは面白いのだが、操作性&操作感があまりにも悪すぎる。やたらとボタン入力をうながされる、処理が重くなる(方向変更時は特に待たされる)、ラウンド中に中断できない(マッチプレイではギブアップすら不可能)、キャラデータをセーブできるのにクラブ等は毎回選択し直さないといけない、などなど。ゴルフ部分はクセこそかなり強いが、個人的には納得できる範囲。

ネオ入道 50

正直いってわかりません、このソフト。ダメなソフトと決めつけるのもどうかと思いますけど、決してホメられたものでも…。いつのまにか、何もしなくなっちゃうんですよね、アクション性が希薄だから。ただボタンを連打して、結果を見るだけになってしまう。T&Eソフトの一連のシリーズがゴルフをシミュレートしたとするなら、これはゴルフゲームをシミュレートしたという感じ。僕は退屈でしたけどね…う〜ん。

今回の総評&次回展望

3月だけで、60本近くのソフトが発売が予定されているという状況に茫然自失ぎみのレビュー班一同。そんなことには、おかまいなしに次回、大増6Pでガツンと攻略するぞ、と。

なんか今回は、珍しく評価が分かれたなあ、というのが印象です。コンビニ発売専用で話題のスクウェアの対戦ACT第2弾『ブシドーブレード』は、目新しいコンセプト、斬新なシステムなど注目できる部分がいろいろあるにもかかわらず評価は辛めでした。理由は、その斬新な部分がゲームとしてきっちり消化できていないのでは…といったところでしょうか。ただし、それもPSの最大の激戦区である「対戦ACT」として見た場合のことで、レビューの中にあったように「チャンバラ」として気楽に割り切ってプレイすれば、けっこう楽しめるかもしれません。『リフレイン』は、この手のゲームには珍しく大学生の恋愛をテーマにしている作品。トレンディドラマ調のわりと泥臭い展開(多少重め)に、賛否両論ありそうですが、美しいグラフィック、フルボイスでしゃべるキャラなど丁寧に作られている感じがするのでチェックしてみてはいかがでしょう? 今回オススメが2つ付いた『ドラキュラX』も、あまり強く『ドラキュラ』を求めさえしなければ、かなり遊べる内容だということです。これはオススメ。

次号は『スーパーロボットシューティング』など計34本の大量レビューを掲載予定。

岩崎啓真

今回のタイトルでいちばんデキがいいのは『ドラキュラ』だと思うのだが、このタイトルの場合、思い入れが強ければ強いほど違和感を感じると思うので、オススメはつけていない。ただし、思い入れがないのなら、一級品のデキなので買っても損はしない。次は『リフレイン』なのだが、これまた問題点が多々あるソフトなので、やはり、誰にでもオススメとはいいかねる。店頭でモノを見てから買うソフトを決めるようにしたほうがいいと思う。

なんでもゆうこ

オススメは『ブシドー』と『ドラキュラ』の2つ。『ブシドー』みたいなタイプのゲームは、ホントに新鮮。チャンバラモードでは、時代劇の主役になったような爽快な気分を味わえました。ひさびさに欲しいゲームです。『ドラキュラ』のほうは、キャラの会話シーンがすごくアツいし、アルカードはカッコいいしでドキドキしちゃいました。『リフレイン』はもう少し練り込んであれば、もっと楽しく遊べた気がします。絵が好きならやってみてね。

ウォルフ中村

『ブシドー』はありそうでなかった本格派チャンバラ格闘。内容以上に、それをとりまくシステムの甘さ(武器選択の演出が過剰、デモを飛ばしたくてもCDを読む等)が惜しまれる。私は65点をつけたが、人によっては85点とも45点とも感じるだろう。『リフレイン』はラスト1カ月の過ごし方によって恋人や未来が大きく変わる点にビックリ(恋愛感情を均等に高めておいたためだろうが)。ただ立ち上げ時しかメモリーカードをチェックしていないのは問題あり。

Part2代表 ジュピター藤平

『ブシドーブレード』は、「注目作」ではあると思うけど、かなり好みが分かれそう。個人的には大好きなんだけど、イロモノっぽい印象はぬぐえないから…。プレイするときは、これまでの格闘ACTのことは忘れたほうがよさそう。操作法とかが全然違うからね。技もすごく多いから、「ちょっとプレイしてみようかな」ってのには向かないかも。だからといって、極めたくなるかというと、それもちょっとツラいし…。誰にでもオススメ、とはいかないかな。

ビックリPS新記録

特集編 スゴいワザやスゴい記録を探し求めるならDPSでキ・マ・リ！

このコーナーの目的は、読者がゲームで成し遂げた努力の結晶を披露しあうことにある。叩き出した記録はもちろん、それを生むために開発されたワザも、立派な努力の結晶と呼べるに違いない。そんな〝ワザの紹介〟にも力を入れているビックリPSの今回の特集では、桜木和也氏（神奈川県）から届いた『レイジ』の超ワザをクローズアップしてみたいと思う。BS（詳細は40号）、SDU（詳細は41号）に続く『レイジ』の超ワザの全貌を早速見てみることにしよう。

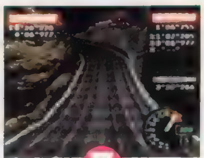


◀井上隆史さん（埼玉県）の申請ハガキ。超ワザが続々と開発され、記録が日々塗り変えられている『レイジ』。いよいよ次号で、ルール①と②の最終結果が発表になるぞ。どうぞお楽しみに！

スクープ 『レイジ』第3の超ワザ〝SDC（シフトダウンクラッシュ）〟を独占公開！

SDCの具体的な操作方法

SDCとは、普通ならドリフトなどの減速を必要とするカーブを「意図的に壁に接触して急加速で走り抜ける走法」と表現できる。具体的な操作方法は連続写真で紹介しているとおりで、シフトチェンジ直後に（かするように）壁に接触するのが成功のコツだ。なお、今のところ、SDCが有効である車種はVictoreしか確認されていない。


◀まずは6速で普通に走行。写真の場所で、5速にシフトダウンしよう。


◀壁に接触する寸前に6速に。写真は接触直後のもので、時速も60km／hに落ちている。


▶この時点で早くも200km／h以上のスピードをキープ。


◀メーターが大きくハネ上がっているところにご注目あれ。これがSDCの威力なのだ。

SDCを応用したテクニック

上の連続写真でもわかるとおり、SDCはシフトダウン時だけでなく、シフトアップ時にも問題なく発生させることができる。また、このワザはオーバーパスシティの坂の頂点から着地する地点でも使用可能で、壁との接触時同様、着地の減速後に急加速を得ることが可能だ。ここでの操作手順も連続写真で解説したので、チェックしておこう。


◀ジャンプでのSDCの利用は、写真の陸橋の場所で使える。5速で坂に突入しよう。


◀車体が空中に飛び出したら、6速にシフトアップ。操作は的確に行おう。


▶成功すればこの通り、着地による減速がほとんどない。


◀そして着地の寸前にシフトを5速に戻す。タイミングは体で覚えるしかないぞ。

SDCが活用できる場所

現時点でSDCが有効と確認されている場所は、ミシカルコースト、レイクサイドゲート、オーバーパスシティそれぞれのスタート地点すぐあとの上り坂に続く左カーブ（左の連続写真の場所）、オーバーパスシティのジャンプ・ポイント（左下の連続写真の場所）のほかにも、次のようなカーブが挙げられている。

レイクサイドゲート レイクサイドゲートでは右の2カ所でSDCが利用できる。『レイジ』のプレイ中、「カーブを曲がりきれず外側の壁に軽く当たってしまった」という経験があるはずだ。どちらも、そんな要領で接触すると思えばいいぞ。


▶第2～第3トンネルの中間地点。

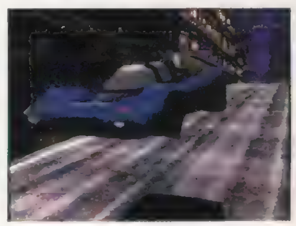

◀岩のトンネルを抜ける途中。

オーバーパスシティ 写真の右カーブで、壁の内側を接触ポイントにして使用しよう。ちなみに編集部で調査した限り、壁の内側を接触ポイントにするのは、ゲーム中でここしか見つかっていない。一般にSDCは外側の壁への接触を利用するワザなのだ。


▲分岐トンネルを抜けたあとの急カーブ。ここではコース内側に接触するのがコツ。

この攻略はまだ未完成…

SDCは目下研究中のワザなので、その真価も、使うべき場所の詳しい特定も、まだ未知のままだ。現在は有効であることがVictoreだけでしか知られていないけれど、ほかの車種でもSDCという現象が存在することは確認されている。このワザがキミの愛車（車種）でも利用可能なのかどうか、早速試してみよう。


▲現時点では、SDCの実用性はまだこのVictoreでしか確認されていない。



『レイジ』タイムアタック これからの展望は？

Victore使用が公認されている正式募集種目はルール④だけなので、それ以外のコースで好記録を出しても参考記録扱いにしかならない。しかし、他の車種でも利用可能なら、今後は上位記録も激変することだろう。記録更新の報告はもちろん、活用レポートも待っているので、よろしくね。

●常連の秋元慶太氏からも、未知なる「レイジ」の加速テクが報告されているぞ。「SDU'(仮称)」と呼ばれているこの技は直進中に使う走法で、操作手順は「6速の状態▶5速にダウン▶（シフトダウン直後の減速しない時間帯で）アクセルをはなす▶アクセルON▶6速にアップ」となっている。確認されているのはペガース（グレード7）のみで、レイクサイドゲートの急カーブ直前のゆるやかな上り坂や、分岐トンネル前の坂などが使用して有効な場所と言われている。すべり込み情報なので詳しいことは不明だけれど、必要に応じて、続報もお届けする予定だ。

キミの記録も教えてね

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ（封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ）。

申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めている）。ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうからね（確認後に返却します）。

300万人(推定)の頂点をめざせ！ ファイナルファンタジーVII

ルール ミニゲームの〝スノーボードゲーム〟でのタイムを競う。記録は、初級、中級、上級それぞれで募集するぞ。ゲームの出し方を知らない人は、Vol.42のこのコーナー（142ページ）を見てね。

申請記録 『FFVII（スノーボードゲーム）』と明記して「何級を選んだのか／タイム」を書こう。入賞したときに備え、記録をメモリーカードに残しておくのも忘れずに。スゴいタイムを期待しているぞ！

ルール 主人公のレベルが99（最高値）になるまでの時間を競う（最高値になった直後にセーブした時間が申請する記録になるぞ）。

申請記録 『FFVII（レベルアップ・アタック）』と明記して「記録」を書こう。時間もタップリあるので、ジックリと挑戦しよう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

開催希望種目も大々的に募集中

「正式募集してほしい種目」も募集中だ。好きなミニゲームで出した記録など何でもOKなので、ハガキには『FFVII／開催&掲載希望』と明記して「募集希望のルール内容／自分の記録」などを書こう。

目下募集中 ソウルエッジ

ルール① タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは裏技使用時も含むどのキャラでも構わないぞ。エッジマスターモードで入手した武器の使用もOKだ。

しめ切り▶4月7日必着
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表！

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール①／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うので、奮って参加しよう（下の欄外も参照）。

目下募集中 レイストーム

ルール エキストラモードでスコアを競う。自機は最初から選べるどちらを使ってもOKで、コンティニューも使って構わない。難易度も好きなように設定していいぞ。

申請記録 『レイストーム』と明記して「スコア／選択した自機／選択した難易度」を書こう。申請とは直接関係ないけれど、プレイをビデオに収めてくれているとうれしいな。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 ハームフルパーク

ルール① 〝1PLAYER〟モード（難易度ノーマル）でのスコアを競う。コンティニュー、2Pプレイは不可とするからね。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール①）』と明記して「記録」を書こう。菅原祥子さん、菊池志穂さんのファンなら迷わず参戦だよね！

ルール② 〝1PLAYER〟モード（難易度ベリーハード）でのスコアを競う。もちろん、コンティニュー、2Pプレイは不可だ。

申請記録 『ハームフルパーク（ルール②）』と明記して「記録」を書こう。腕に自信のある人は、このルールで挑戦してはどうかな？

ルール③ 〝スコアアタック〟モードでのスコアを競う。設定などの指定はとくにないので、思う存分にパターンを研究しよう！

申請記録 『ハームフルパーク（ルール③）』と明記して「記録」を書こう。マニアな人専用なので狙い目かもしれないぞ。

しめ切り▶5月6日必着　入賞の確認▶メモリーカード使用

特別賞品 菅原祥子さん、菊池志穂さんの直筆アイテムを含む、豪華賞品を特別提供。詳細はVol.42を見よ！

目下募集中 レイジレーサー

ルール③ タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、EXTRAで出現する3車種は使用不可。

加速カーが基本！

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール③／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶4月7日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

ルール④ タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はEXTRAで新たに出現する3車種を含む13車種のどれでもかOK。チューンナップもご自由に。

高速カーが基本！

申請記録 『レイジレーサー』と明記して「ルール④／記録／使用車種／ATかMTか／ネジコン使用か否か」を書こう。

しめ切り▶5月6日必着　入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 女性プレイヤー専用の種目

ルール② この種目は女性だけが参加できる特殊な種目なのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール②／記録／使用キャラ／使用武器名」を書いて送ろう。友達も誘って参加しよう。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの（免許証など）のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いする予定。

賞品 この部門はトップには、特別に希望のPSソフトを1本プレゼントする。参加者の数に応じてプレゼントが増える可能性アリだぞ。

全参加者の記録もモチロン発表するぞ！

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

掲載予定
4月7日必着まで▶Vol.46で発表
5月6日必着まで▶Vol.48で発表

●『ソウルエッジ（上で紹介しているルール①）』では、初期装備の武器での記録も発表するぞ。初期装備にこだわりたい人は、規定通りの申請記録をハガキに書いたうえで「初期装備で申請希望」と〝赤字〟で書き添えてね。この場合、記録は基本的にルール①の申請の1つとして集計するけど、例えば同じ人が〝御剣〟で〝村雨の記録〟と〝初期装備の記録（「初期装備で申請希望」の記述あり）〟を申請してくれた場合、その両方を記録集計の対象にするぞ。初期装備でのトップ記録の発表も行う予定なので、興味ある人はこの方法でも参加してみよう。

4色奴隷 COLORのとれい

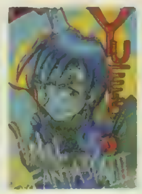
イラストは見ているだけで気持ちよくなれます。自分の中の大切な思いを、形にして、知らない誰かに見てもらいましょう。これってかなりステキだと思いませんか？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C」係

▼東京都　ウニマルさん：『バスタード』もう少しグラフィック的な強化が欲しかった気がします。

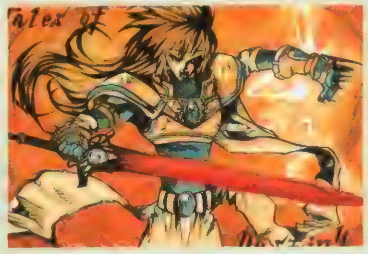


▶大阪府　陸原ゆうさん：ファン激増中。の、ゆひ。



▶秋田県　まいまいさん：ゲームとしては……です。

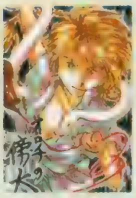






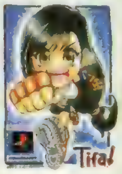
▲栃木県　東沙都美さん：『闘神伝』次回作では各キャラのストーリーを強化して欲しいです。

◀埼玉県　青い優さん：コォォっていう息吹が聞こえてきそうです。



▲大阪府　ＭＳ鴉さん：「藤丸」未だ衰えず。その１。

▼埼玉県　ＡＮＮＡ♥Ｋさん：お仕事ファイトです。





▲北海道　Ｋさん：移植希望？？？もうやりました？

▼静岡県　椎名奈々さん：肉球も大きいんですよねぇ？





▶東京都　谷川蛍雪さん：「エタメロ」にメロメロ……すいません。もう言いません。



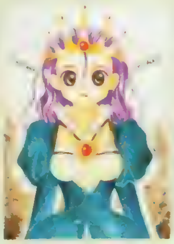


▲埼玉県　鳥さん：「あすか」新作、基本部分変更無しは……嬉しいような悲しいような。

▶千葉県　きこしめすさん：ただプレイすればいいわけじゃないですもんね。



▶茨城県　まみこさん：思い通りのエンディングにたどり着けましたか？



▶東京都　神哉龍さん：長い銃を装備させると、戦闘終了ポーズがカッコイイですよね。彼。



▶福井県　亀霧なみさん：「藤丸」未だ衰えず、その２（笑）。特に賽天太はダントツです。人形遣い楽天丸よりひ弱そうなのが〇？



◀北海道　高奈夕美さん：チョコボと並んでかわいいクラウド。胸の「セ」の字がかわいいです。



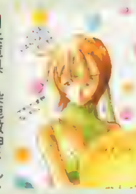
◀大阪府　伏屋サカツさん：ＴＶでＨなシーンが流れるよりも気まずい……？



◀北海道　王仁ゆきさん：ゲーム……もう少しどうにかならなかったんでしょうか？　業務連絡。

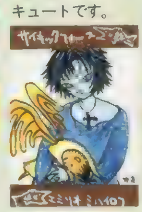


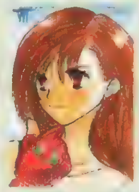
◀兵庫県　染鹿徹神さん：彼、いや彼女のヴァージンは……。バレットとデートしました？



▲長崎県　ひろしさん：ちょうだい。ぜんぶちょうだい。

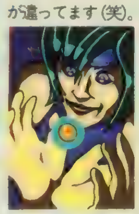
▼山形県　睡蓮さん：ヌイグルミがキュートです。





▲兵庫県　紋次知さん：マテリアパンチでＧＯです。

▼神奈川県　てるリンさん：目の色が違ってます（笑）。





◀神奈川県　貞雅さん：天使。だからこそ、過酷な運命も試練として受け入れなければいけないのでしょうか？

▶神奈川県　ＵＩＲＯさん：虹色が似合うのが「サガＦ」です。たくさんお話入ってそうです。





▲岩手県　Ｆｉｓｈｍａｎさん：あまりに仲が良さそうなので、誰かに見られたら大変です。



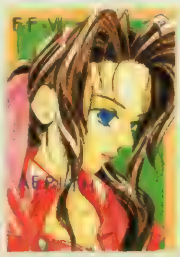
▲埼玉県　矢渡さん：ゆひはやっぱり、動いてナンボでしょう。乗り物以外では。

▶東京都　ドビュッシータイムさん：ＰＳ新規購入ユーザーにもお薦めです。





◀埼玉県　よしかづさん：魅力的な職業が次々明かされていきます。発売が楽しみ。



◀熊本県　うにゅさん：横顔。この娘もいい加減、前髪立たすのが大変そうです。



◀千葉県　木村吉伸さん：さりげないニワトリがアクセント？　はいどーぞな感じです。

4色奴隷

カラーイラストの基本　読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、２、３、耳寄りな情報がございます。いる、いい？　よろしいですか？　①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ。②：掲載されるとポイントが加算：ルールは



◀千葉県　S・風雅さん：夢の競演、というか憧れというか。よかったね。なのです。しかし……彼らはどこへ？

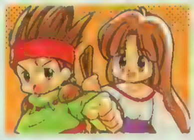


▲長野県　わらじ丸さん：受験合格おめでとうございます。さあ、これからはガンガンゲーム＆ハガキ、ですよね？



▲東京都　岸田麗子さん：エアリスが……エアリスが……でもこんな感じでしょう。きっと。

▼東京都　大宮ゆうさん：「III」でその後を……。





▲滋賀県　津田知宜さん：キラリ。……何が？　歯？

▼大阪府　猫月彩さん：長生きするみたいです。彼。



◀山口県　バグ12匹さん：「鉄拳3」では登場しないんですかねぇ……今回、吉光は人じゃないみたいだし（笑）。宇宙サイボーグ忍者？





◀北海道　七海慎吾さん：それにしても何でパンツのボタン外してるんでしょう？　あの世界でもコギャル流行？　ムギュウ。

◀大阪府　筧智也さん：日本中でイロイロな娘さんが育ってます。おでこ髪がアクセント。



◀秋田県　丸岩小人さん：んべっ！ってこのポーズは似合いすぎです。ゲロ吐きまくりだけど（笑）。





▲長野県　湖山たみさん：クラウドも日本刀似合いますよね。かなり。

◀埼玉県　岡本カツ中さん：ゲーム序盤はかなりサイバーだったですよね（笑）。



◀大阪府　如月静真さん：さくらなら攻略本読んでから戦っても許されるような……。





◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：このゲームの最大の謎が主人公の性格ですから。悪魔より怖い？

◀栃木県　庵屋さん：マークのシャツのペイントがさりげなく見えてるのがカワイイです。



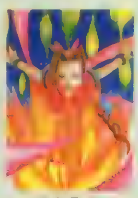
▼宮城県　一郎あきらさん：携帯持ってそうですよね。ちょっとおしゃべりですけど。





◀東京都　成瀬祥雄さん：ユフィが凛々しくてメロメロです。ティファもカッコイイし。エアリスは……しゃべると印象変わりますよね。

▼京都府　ひろぷぅさん：カワイイキャラSLG、そろそろ発売日が決定すると……いいんですけど。ね。



▲鹿児島県　じゃがポテトさん：運命なのでしょうか？



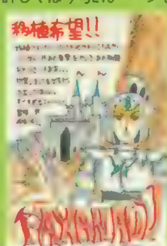
移植化計画出張版

移植希望はこのコーナーで紹介中。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ハガキを送ってください！詳しくは今号215ページを！

◀京都府　ひろぷぅさん：ネコがいい味だしてますよね。SFC最後のほのぼのRPG。神様いい加減だし。



◀茨城県　黒霧はるのさん：本家「ザナドゥ」もいいですねぇ……。移植されませんかねぇ。



◀大阪府　如月静真さん：「VF」はないけど、コレは移植される？10月の合併が楽しみなのです。







▲北海道　王仁ゆきさん：サンソフトさんには何度もお願いしてるんですが……PSだとこの手のゲームはキツイみたいで……。

◀東京都　谷川蛍雪さん：「II」「III」は戦闘が速くなっているだけでも買いでしょう。

[illegible] ③：掲載されれば、絶対何かかもらえる：採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを [illegible] もOKです。あて先　〒101 東京都千代田区　神田駿河台1－8　東京YWCA会館5F　DPS「4Cど」係


PlayStation
君は超深海のことを
何も知っちゃいない。
DEEP SEA ADVENTURE
海底宮パンクラッサの謎
3月20日発売予定
価格:6,800円(税込) CD-ROM2枚組
水の中を浮いたり沈んだり。不思議な感覚に酔う潜水艇シミュレーター。計器類を使いこなして海底散歩を味わえます。コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換えることができます。トレジャーハンティングでお金をもうけて、潜水艦をパワーアップしよう。
では水中での移動が最も有効。 ら軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!
3Dで描く神秘の深海空間!!闘技場・レース場と立体空間でのゲームを手がけてきたタカラが、今度は舞台を海に設定。最新技術と熟練スタッフがプレイヤーを未知の世界に誘います。
おそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
タカラの商品は
こども商品券で
TAKARA

電撃Play Question
プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

まいどぉ奥さん、プレイクエスチョンでーす。今日のご注文は？ あれ？ 奥さん、そのゲームはこうやった方がカンタンだよ。…え、うまい？ テレるなぁ。

海腹川背・旬

SFCで熱狂的なファンを作った伝説のカルトゲームがついに登場。ゴムの反動を生かした数々のテクニックも健在だ！

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	エクシングエンタテイメント	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月28日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

個人的にSFC時代からファンだったので楽しくプレイできました。画面の地味さと取っつきにくさから敬遠されがちですが、ルアーを自在に操るようになれれば本当に楽しいゲームなんですよ、なんですってば。長く遊べるゲームをお探しの方にはぜひぜひオススメの逸品。PSになって川背さんのカワイさも増した（ような気がする）みたいですしね。ショートヘアにピンクのかばん、ルアーから振り落とされないように必死にぶら下がる健気な姿・・・え？ キミは六○麦ちゃん!? （袋 こ～じ）

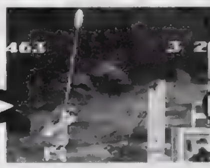
初心者必見！ 川背さん基本テクニック講座♡

POINT1◉必修課題！「振り子運動」

フィールドを徘徊する敵たちを避けつつ、出口を目指す面クリア型のACT『海腹川背』。そんな、主人公「川背さん」の持つ先端にルアー（本来は魚を釣る道具）のついた伸縮自在のロープは、武器としてもさることながら移動手段として、このゲームの攻略に必要不可欠なモノ。そこで今回は最低限はマスターしておきたい、いくつかのテクニックを紹介しよう。まずは、天井のルアーを支点にしての「振り子運動」から。これはすべての行動の基本だから、キレイな弧の軌跡を描けるまで練習しよう。



よい例 ◀✚キー左右だけでも、キレイな振り子。


▶振り子の進行方向と同じ方向に✚キーを入れて、振り幅を大きく。

▲✚キーを入れている長さは左右一定にしないとダメ。

悪い例 ◀不必要な✚キー操作を入れたため失敗。

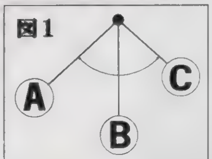
上下運動を組み込むのがコツ



▲振り子の真ん中より進行方向に行ったら、✚キーを下方向（巻き取り）に入れよう。

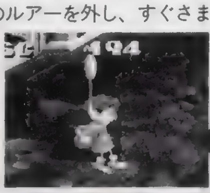
例えば、タイムアタックをしていて1秒でも惜しいときなど、一気に振り子の幅を大きくしたいときは、既存の動きに上下運動を組み込んでみよう。図1のようにA～Cへ進みたいとき、B～C間を移動中に✚キーを下（巻き取り）に入れることで、B～C間の振幅を大きくすることができるのだ。ただし、その分制御は難しくなるので、感覚に慣れるまではやはり要特訓だ！

図1

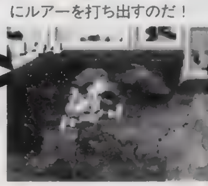


ゴムの反動を生かして連続ジャンプ

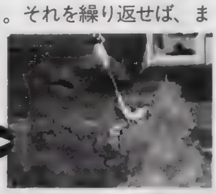
ロープがゴムでできているせいか、上下を交えた振り子運動をしているときに反動で川背さんの体がふわりっと中に浮いたような感覚（無重力状態）になることがある。そのときにすかさず天井のルアーを外し、すぐさまナナメ前に打ち出してみよう。それを繰り返せば、まるでターザンのように天井を渡ることができるのだ。思わぬショートカットも可能だぞ！



▲普通の「振り子運動」のようにスタート！ ✚キーを右方向にギュッと入れて……。



▼上下運動を交えつつ、無重力ジャンプ。ここでナナメ前にルアーを打ち出すのだ！



▲みごと、ルアーは天井に引っかかった。これを繰り返せば、地面なんていらない!?

POINT2◉リスクなく下に降りる

「ルアーを引っかけるのは上方向、引っかかったら巻き取る」というイメージがあるのか、あまり思いつかないルアーの使い方が、このテクニック。川背さんは、基本的には高いところから落ちても下が水でない限りミスにはならないが、中にはうまい（陰険な？）場所に敵が配置されていたり、乗っただけで1ミスとなる“罠”床があるフィールドも存在するのだ。そんなときもこのテクニックを使えば、ラクにクリア！ ロープを伸ばしつつ下に降りた先で、振り子運動～ジャンプなどのテクニックと組み合わせれば、また新しいルートが発見できるかもしれないぞ。たまには自分の足もとに目を向けよう。



◀✚キーを下に入れつつ、ルアーを発射して地面にルアーを固定。



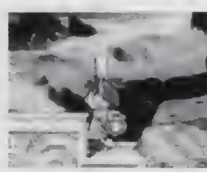
▶移動したい方向に飛び降りて、ロープを徐々に伸ばす（✚上）。



◀そして、安全に目的地へ。下を確認しながらってのがウレシイ。

POINT3◉届かない壁にルアーをかける

ルアーが目的のカベにギリギリに届かないとき、ジャンプしながらルアーを打てばよさそうに思えるが、実際はロープが伸び切る前に着地してしまうから、結果としては失敗。そんな場合は、ルアーを出してジャンプしよう。



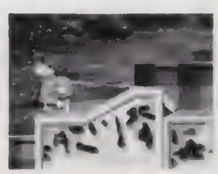
▶つまり、地上でルアーを打ちだしてからジャンプ！



▲すると、ルアーは伸びながらジャンプ頂点で引っかかる。

POINT4◉小ワザを生かせ！

今回紹介したテクニックは、本当に基本中の基本。右で紹介しているロケットジャンプ＆ダッシュを始め、デモでCOMの見せるプレイなどを参考にどんどん新しい技を開拓していってほしい！



◀思いきり引っ張ったロープを一気に離せばロケットジャンプが！

ポイントQ&A

Q：9面に出てくるオタマジャクシがどうしても倒せません。ドアにはどうやっても行けないし、左端まで追いつめられたとき逃げようがないのですが？

A：まず、オタマジャクシ（以下オタマ）はどうやっても倒せません、あしからず。オタマが左から来た場合は下をくぐり、右から迫られたらPOINT2の要領で左スミのところにぶら下がっていれば安全。その後、オタマは蛙を生むので再び上に登ってルアーで蛙を回収。これを3回繰り返せばいいのだ。

AZITO ～アジト～

秘密の秘密基地ライフを快適に送るための秘密をどーんと大攻略なのだ！　もちろん、ライバルのアイツには秘密だぞ！

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アステックトゥーワン	対応周辺機器	メモリーカード(15ブロック) マウス
発売日	2月28日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「司令、担当ライターから連絡が入っています！」……いやはや、いきなりなんですが難しいですね、このゲーム(笑)。操作性もイマイチですが、でもやっぱり楽しいです(笑)。ちょっと気の早い話かもしれませんが、続編ではぜひその辺を改善してほしいですね。あと、うかつにバッタの怪人作っちゃうと裏切られて大変なことになるとか、そういったイベントがあるとうれしいなぁ。いかがでしょうか？

（あと、ぜひ最初の怪人にはクモ男を(笑)・ゆかマン）

よいこのみんなに贈る！　これが『AZITO』の23大超ひみつ！

発売から半月、あなたの「アジト」は順調だろうか？　今回は基地運営に必要な数々のポイントを〝ひみつ〟として大公開、それをもとにバッチリ攻略していく。

まずは右の〝ひみつ１〟を見てみよう。これはゲームの流れを示したフローチャート。基本的に、この繰り返しでゲームは進行していく。この中の「資金を稼ぐ」「敵と戦う」「イベントをこなす」はそれぞれの〝ひみつ〟を参照してもらうとして、ここでは最初に配置する動力室と、組織の支出についてそれぞれ解説していこう。

ひみつ１▶基地建設の流れ

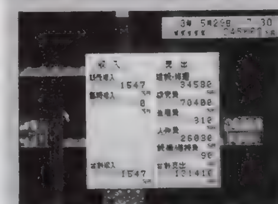
まず動力室と総司令室を設置してから、それぞれの施設を順に設置 → 資金を稼ぐ → 怪人やロボットを作って敵と戦う／イベントをこなして特殊アイテムを入手する → 敵ボスを倒してマップクリア → 次のマップへ → （最初へ）

ひみつ２▶動力室の位置



基地の心臓部だけに場所には気を使いたい。なんとなく最深部に配置してしまいがちだが、動力室からの**電磁波**は、同じ深さにある**研究室や工場に悪い影響を与える**ので気をつけよう。とくに工場は、地下深くに配置しないとうまく稼働しないので、**動力室は最深部少し上あたり**に配置するのがいいだろう。もう１つ気をつけたいのが**換気**。エレベーターや階段を介していれば通路を通しても換気はできるので、防衛のためにも地上と直線でつなげるのは避けること。

ひみつ３▶最大の敵は「支出」



あらゆる場面でお金が必要なのは周知の事実だが、忘れがちな支出として施設のメンテナンス料と人員に払う給料がある。メンテナンス料は「**毎月13日に、配置されている施設（通路などは除く）の数×10万円**」、給料は「**毎月25日に、各人員の雇用費÷10を雇用している人員分（オペレータは除く）**」が、それぞれ差し引かれる。赤字になるとゲームオーバーなので、収支アイコンでこまめに支出を管理してムダな出費を抑えて、余裕を持った資金運用をしよう。

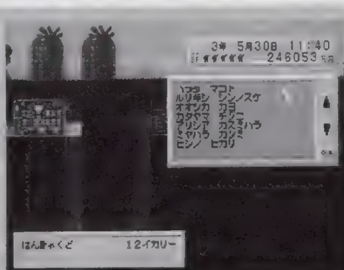
「まずは先立つモノ」…基地運営のひみつ「資金編」

資本主義経済の元で活動している以上、なんらかの方法で資金を調達しなければならない。秘密組織なのだからパーッと銀行強盗でもしたいところだが、そのための怪人を作るのにもお金がかかる。そこで、組織の優秀な博士たちに商品を作ってもらい、それを売って資金を稼いでいこう。しかし商品は売る場所も必要。ここでは、商品とそれを売る場所について説明していく。

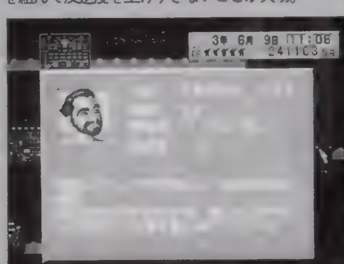
ひみつ４▶商品を開発しよう

商品を開発するには**商品研究所**が、生産するには**工場**が必要になる。ゲーム初期には、短期間で開発できて費用もかからない**食料**、**薬品**などを生産して当面の資金にあてるのがいい。そうして資金に余裕が出てきたら、比較的利幅の大きい商品に生産をスイッチする。これは**自動車か船**がオススメ。また、このゲームには特定の商品が普段よりもよく売れる「バーゲンセール」期間が存在する。その期間に合わせて計画的に商品を生産するのがうまく資金を貯めるコツといえるだろう（くわしくは〝ひみつ15〟を参照のこと）。

さて、せっかく商品を開発しても生産できなければ意味がない。次に必要になってくるのが工場だ。効率よく稼ぐためには、初期の段階でも**最低２ライン**は用意しておきたい。また、工場長は商品を生産するときの時間を短縮してくれる。**複数配置**すればそれだけ生産時間が短縮されるぞ。



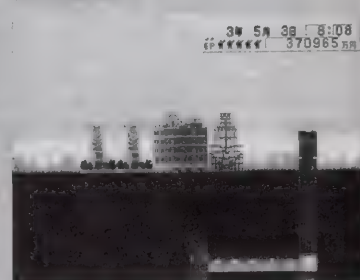
▲１人の博士を集中して使わずに、ローテーションを組んで反逆度を上げすぎないことが大切。



▲宮園時松、岩谷義春、ビルゲルト・ハイヨ、中西幸三、田中一也は生産時間を減らしてくれるのだ。

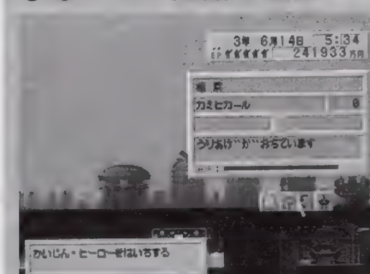
ひみつ５▶カモフラージュとは？

その名の通り、組織の経済活動をカモフラージュする施設のこと。早い話が商品を販売するための窓口。これらの施設は、それぞれどの商品を販売できるかが決まっており、また**１つのカモフラージュでは１つの商品しか販売することはできないようになっている（同時には）**。平面にしか作れないために、斜面の多いマップになると建てられる数が限られてくるので、計画的に配置したい。また、敵の攻撃に備えて怪人やヒーローを配置しておくのもいいだろう。



▲同じ種類のカモフラージュを複数建てることもできる。格納庫や砲台の邪魔にならないように配置したい。

ひみつ６▶商品の価値



▲ほとんどの商品の売り上げは、発売から２～３カ月で少しずつ落ちてくる。これはしょうがないことだ。

商品には、**価値カウント**というパラメータがある。これは売り値を算出するときに使われる値で、１つの商品を長い間売り続けていると価値カウントが下がっていき、客に飽きられたということで商品の売り値が低下していくのだ。この価値カウントは一定の間隔で低下し、**食料、家電製品、おもちゃ、ゲームは発売から４カ月半、薬品、車、二輪車、船は７カ月、飛行機、謎は14カ月たつと販売価格が基本価格を下回る**ので、その前に次の商品を開発しよう。開発終了から生産が軌道に乗るまでには、時間がかかることを忘れずに！

ポイントQ&A

Q：下がっちゃった商品の価値って元に戻らないんですか？

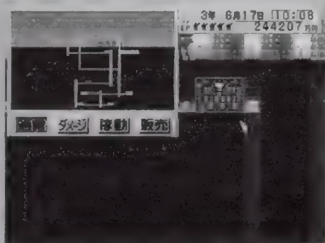
A：商品としての価値が、ある程度以下になってしまった場合、研究室の商品開発リストに再び登場するようになります。これをもう一度開発すれば、価値カウントが回復した状態で生産、販売することができますよ。

「総員戦闘配置!」…基地運営のひみつ「戦闘&防衛編」

基地の運営がある程度軌道に乗って、資金も順調に貯まり始めてくる頃になると、他の組織が戦いを挑んでくるようになる。彼らは、秘密組織の先輩だけあってさすがに強いが、こちらも黙ってやられてしまうワケにはいかないぞ。ヤツらが送り込んでくる怪人やヒーロー、大型兵器を撃退して敵のボスを引きずり出して、やっつけてやろう。そのための〝ひみつ〟をここで大公開だ。

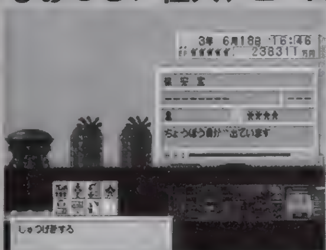
アジト内の防衛について

ひみつ7▶保安室の配置について



保安室は、指揮官や怪人、ヒーローが配置される防衛の要。敵が基地内に侵入してしまったら、ここで喰い止めるしか方法はない。では、どこで喰い止めるのがよいのだろうか? 基本的には**「保安室を通らないと基地には入れない」「保安室を通らないと他の主要施設には行けない」**ように配置し、全体を入り組んだ一本道で構成する。怪人の数にもよるが、**3室**は作っておきたい。

ひみつ8▶怪人、ヒーローの配置について



怪人やヒーローを開発したら、忘れずに保安室に配置する。一室あたりの配置は**「怪人2:ヒーロー2」**として、怪人またはヒーローを諜報に出して**残りは待機させておく**のがいいだろう(どちらを残しておくかは、正義ならヒーロー、悪なら怪人、とどちらを目指すかによる)。確実に敵が来ないというのなら全員出してもいいが、通常は**ある程度の人数は防衛用に残しておくこと**。

ひみつ9▶罠で戦闘をサポートしよう



敵の能力が未知数のときに、いきなり保安室で迎撃するのは危険が大きい。そこで、保安室に至るまでの**通路に罠を仕掛け**、敵の戦力を消耗させよう。**落とし穴や吊り天井**は、作動すれば一撃で敵を撃破してくれるが、100%作動してくれるワケではないので過信は禁物。**水攻め**と**火攻め**は比較的作動確率は高いものの、決定打にはなりにくい。罠はあくまでも戦闘をサポートするものと考えよう。

アジト外での迎撃について

ひみつ10▶大型兵器の作り方



ロボットや怪獣、戦闘機などの兵器は、敵が基地へ侵入する前に決着をつけるための欠かせない戦力。ただし、初期状態では博士の数が足りないので、開始すぐに**軍事**と**航空力学**の博士を雇用しよう。最初に作るロボットは兵器レベルの高い**ガーディアンA**がオススメ。**戦闘機はなるべく全種類開発していこう。戦艦は攻撃力が魅力だが、開発費が高いので破壊**されると非常に痛い。気をつけよう。

ひみつ11▶格納庫は必須!



大型兵器を発進させるには、まず格納庫を作ってそこに配置する必要がある。さらに、発進させるためには上部の発進口を地上まで伸ばしてやらなければならないのだ。もちろん発進口には、通路やカモフラージュなどを重ねることはできないので、作る位置を考えて配置しよう。ちなみに、発進口は電気を伝えないので、別に**階段**や**エレベーター**で地上とつなぐ必要があるぞ。

ひみつ12▶砲台で撃ち放題



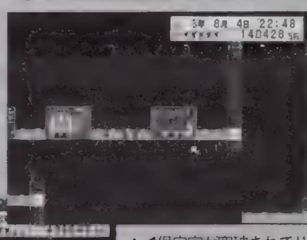
砲台は、地上・空中を問わず敵を迎撃してくれる頼もしいユニット。だが、**最初に開発できる大砲**で後半まで持たせるというのはさすがにムリ。早めに**レーザー砲台**、**ミサイル発射口**とレベルアップさせていこう。ただし、前の段階の砲台が作られていないと、開発できるようにはならないので注意が必要だ。とくに最終段階の**バリアー発生装置**は、地上のカモフラージュが容赦なく攻撃される後半のステージを生きのびるためには、なくてはならないのだ。



▲▶砲台に攻撃させるには、別に工場で弾薬を生産しなければならない。大砲には弾丸、レーザー砲台にはエネルギーパック、ミサイル発射口にはミサイルが必要だ(補給は自動的に行なわれる)。バリアー発生装置へのエネルギーは、動力室から直接供給される。

アフターフォローと次の戦闘までに

ひみつ13▶敵の設置したアイテムはどうする?



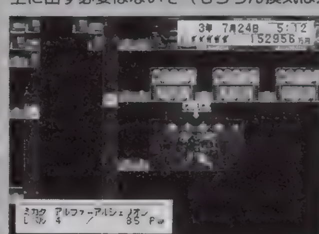
基地に侵入した敵の怪人やヒーローは、こちらの怪人やヒーローを攻撃する以外にも、基地の施設に**時限爆弾**(青→黄→赤と変化したあと爆発し、設置された施設を破壊する)、**リモコン装置**(基地内の罠がすべて味方に対して作動)、**テレポート装置**(敵が直接基地内にテレポートする)の3種類を仕掛ける。これらの装置は、それがある施設を味方の怪人かヒーローが通過するか、その施設を削除することで撤去することができる。とにかく、敵の設置したアイテムは早めに処理しておくこと。



▲◀保安室が突破されてリモコン装置が設置されたりすると、撤去しに向かうまでに自分の仕掛けた罠にかかってしまうことになる。そんなときには、あきらめて設置されている施設を削除する、といった決断も必要になってくるのだ。

ひみつ14▶格納庫は多めに設置しよう

戦闘で活躍したロボットや怪人などのユニットは、多かれ少なかれダメージを受けて耐久力が低下している。ダメージは、格納庫や保安室などに配置して待機させておくことで自然に回復する。ただし、あまりにもダメージが大きい場合には、**前線に出すユニットの格納庫とは別に修理専用の格納庫や保安室を設置し**、そこに配置して回復を待つというのも1つの手だ。これらは別に出撃する必要はないので、発射口を地上に出す必要はないぞ(もちろん換気は必要だが)。



▲出入り口のことはとりあえず置いておいて適当な場所に格納庫を作り、ダメージが大きいユニットを配置して回復を待とう。



▲戦闘機やロボットなどのユニットは、耐久力が完全に回復する前に発進させざるをえない場合もある。これらかりはしょうがない。

AZITO

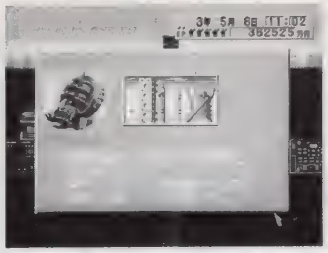
ポイントQ&A

Q:なんか階段って、つなげても電気を通さないような気がするんですが…。

A:階段は、ただまっすぐ縦につなげても通路の役をはたしません。互い違いに重なるようにつなげないといけないのです。ちなみに、階段は6個でエレベーター1基の値段を超えてしまいます。維持費のことなども含めて、どちらを配置するか考えましょう。

「司令、諜報員から連絡です!」…基地運営のひみつ「イベント編」

人生にいろいろなことがあるように、秘密基地を運営しているとさまざまなイベントが起こる(ちと強引)。ここでは、ゲーム中に起こるイベントの中から、ちょっとおトクなもの、意図して起こせるもの、注意していた方がいいものをいくつか紹介していこう。また、イベントには人員の反逆度が高くなると発生してしまう悪いイベントがいくつかある。こうならないよう、反逆度は低いうちに保養所で下げておくこと。お仕置きはお金がかからなくて一見便利に感じるが、人によってはかえって反逆度を上げてしまううえに、プレイヤーの行いが正義か悪かを判断する隠しパラメータ「善悪度」がマイナスになってしまうのだ(後述)。



◀怪人や怪獣を作ったり、事件の解決に失敗すると善悪度は下がる。



◀善悪度が悪に傾くと、指令室がだんだん怪しいものになっていく。

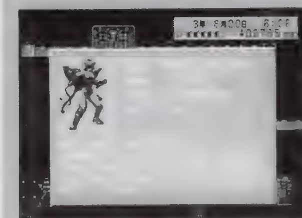
ひみつ15▶バーゲンセールについて

ゲーム中、ある特定の期間の間に、特定のジャンルの商品が普段よりもよく売れるバーゲンセールが発生する。バーゲンが発生すると**「年末のゲームラッシュ」**や**「カゼがはやっている」**などのメッセージが表示され、どのジャンルの商品が売れるかがわかるようになっているのだ。**バーゲンセールには、商品が確実に売れる、販売価格が上がって収入が増える、価値カウントが下がった商品も便乗販売できる**、といった効果があり、どれも**好ましいものばかり**。また、下の表の発生条件を満たしていれば必ず発生するので、一年を通して生産計画を立てれば、効率よく資金を稼げるだろう。

カモフラージュ	バーゲン期間とバーゲンになる販売物
ビル	2の倍数の年の5月に、船「赤城山」「キャプテンマンボウ」「バニーラッシュ」「遊星号」、飛行機「寝台震電」「メッサージェット282」「ゴースト2」「ステルンデス」のどれかを販売しているとバーゲンになる。
デパート	3月、8月、10月に家電製品が、11月、12月、1月にゲームがバーゲンになる。
[illegible]	7月、8月、9月、10月、11月に食料がバーゲンになる。
[illegible]	6月、10月、11月、12月、1月、2月、3月に薬品がバーゲンになる。
ホール	3月、6月、12月に二輪車、自動車がバーゲンになる。

ひみつ16▶蝶女ファンタジアクイーン誕生!

怪人の蝶女は、最初にはあまり強くない**「幼虫」**しか作ることができない。しかし、4番目のマップから開発できるようになる幹部怪人(表「開発できる怪人」を参照)を開発するときに、特定の博士(表「必要な博士」を参照)が開発メンバーに加わっていると、指定した怪人とは別に**「蝶女ファンタジアクイーン」**が作られる。開発費はかかるが、その値段に見合った活躍をしてくれるハズ。



▲さすがにクイーンというだけあって、幼虫とは比較にならないほど強力な怪人だ。

必要な博士
- 森原恵美(宇宙物理)
- 香菜魅・サイオン(格闘)
- 櫛宮真由香(軍事)

開発できる怪人
- ミイラ総統
- サー・ディメンジョン
- 孔雀法皇
- サイアーム将軍
- 死神教授

ひみつ17▶特殊アイテムを作ろう!

商品、怪人、兵器を開発するときに特定の博士が開発メンバーに含まれていると、指定したものを作らずに**「趣味の作品」**として分類されるアイテムを勝手に開発してしまう。これらの「趣味の作品」は、開発費がべらぼうに高く開発時間も長いうえに生産費、生産時間もかかる。しかし**販売基本価格が高く、時間が経っても価値カウントが下がらない**ので安定した収入源として活用できるのだ。作れるチャンスがあったらなるべく早く開発しておきたい。右に開発できるアイテムとメンバーとなる博士の組み合わせ、開発元になるアイテムを表にまとめておいた。なお「趣味の作品」は、カモフラージュのホールで販売することができる。

開発されるアイテム	必要な博士	開発元のアイテム
[illegible]	鶴見源十郎(機械)、極上寺松五郎(生物)、辺見聡(化学)、東大寺冬麿(宇宙物理)	怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人などで開発可能。
[illegible]	神山将后(機械)、ハルベルト来杉(機械)、来杉愛美(遺伝子)、天本侠滋(宇宙物理)、坂上マイ(航空力学)	ゲーム「宇宙和尚伝　豪烈托鉢」で開発可能。
[illegible]	碇野賢治(機械)、栗ケ梅桜松(化学)、天本英氏(化学)、笹目竹弦内(遺伝子)、鉄勝也(格闘)	謎「おちよさん」で開発可能。
幻想戦士レイブレード	火獅野光(生物)、竜水瑠魅(化学)、鳳凰院優(遺伝子)	怪人「コモリムカデンダー」より下の欄に表示されている怪人で開発可能。
[illegible]	笹神教頼(機械)、原田真(生物)、宮原克美(生物)、雨宮嘉穂子(遺伝子)	家電製品「マンナビゲーション」で開発可能。
[illegible]	篠原健也(生物)、樋野山海路(化学)、弓原鉄雄(遺伝子)、原田知子(宇宙物理)	怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人などで開発可能。
ベストヒーロー	富士見カンナ(機械)、花山くるみ(化学)、桜本静(遺伝子)、森原恵美(宇宙物理)、桑枝麻衣子(軍事)	蝶女ファンタジアクイーンの開発条件にあてはまる怪人とゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。
[illegible]	春日里美(化学)、狛槻菜子(遺伝子)、月城摩里亜(宇宙物理)、櫛宮真由香(軍事)	蝶女ファンタジアクイーンの開発条件にあてはまる怪人とゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。
[illegible]	祖仙史(化学)、久遠枝折(宇宙物理)、玖崇眠(格闘)	怪人「メカ・サイダンガー」より下の欄に表示されている怪人などで開発可能。
[illegible]	小川健汰(機械)、瑠璃岸新之助(生物)、小山明美(宇宙物理)、麗能磁桜(心霊)	ゲーム「ドキドキメモリーバンク」で開発可能。

ひみつ18▶地底人、半魚人、宇宙人……突然来訪する謎の人物たち

地底人

山岳ステージ(マップC、G)で特定の条件を満たすと、関西弁を話す**地底人**が基地に攻撃を仕掛けてくる。合計で16人の地底人がなぜか地上から攻めてくるので、通常の敵と同じように全滅させてやろう。この戦いに勝てば、6人の地底人を工場長として雇うことができるようになるのだ。彼らは雇用費こそ高いが、**生産時間を半分近くに短縮してくれる**ぞ。

出現条件：敵と1回以上戦っており、施設が15以上、雇用人員が30人以上、Lv3以上のヒーローまたは怪人が1人以上いる状態で、毎月1日の午前0時に敵と戦闘中でなければ出現する。

半魚人

島ステージ(マップD、H)で条件を満たすと、魚語を話す半魚人と戦闘になる。24人の半魚人を全滅させると、食料「今日はお開きだーい」と船「ベストロイヤル2世」「キャプテンマンボウ」「バニーラッシュ」「花天号」「遊星号」が開発できるようになる。これらの商品は、**開発費が安く時間もかからない**わりに、**ほかの商品よりもいい値段**で売れるのだ。

出現条件：敵と1回以上戦っており、施設が15以上、雇用人員が30人以上、Lv3以上のヒーローまたは怪人が1人以上いる状態で、毎月1日の午前0時に敵と戦闘中でなければ出現する。

宇宙人

砂漠ステージ(マップB、F)で条件を満たすと、2億光年の彼方、MP−28星雲から宇宙人がUFOに乗ってやってくる。UFOから降下してくる32人の宇宙人を全滅させるか、降下させる前にUFOを撃墜する(撃墜前に降下した宇宙人がいればそれも全滅させる)と、最強の戦闘機**「紫紫貴魅華」**を開発、生産することができるようになる。

出現条件：敵と1回以上戦っており、施設が20以上、雇用人員40人以上、Lv4以上のヒーローまたは怪人が1人以上、Lv2以上の大型兵器が1機以上、レーザー砲台開発済みの状態で、毎月1日の午前0時に敵と戦闘中でなければ出現する。

ポイントQ&A

Q:ちょっと苦戦していたら、条件を満たしていないのに半魚人が出現したんですけど…。あ、あと、怪人のLvってなんなんですか?

A:地底人や半魚人、宇宙人は、条件を満たしていなくても、そのステージを始めてから1年以上経過していると出現する可能性があります。また、怪人やヒーロー、ロボットには「兵器レベル」という隠しパラメータがあります。基本的には、ステージが進んでから出てきたものがよりレベルが高いと考えれば問題ないハズ。

ひみつ19▶セクハラ発生!

特定の博士は、一緒に研究を行っている異性（ときには同性）の博士に対して問題のある行動を起こすことがある。いわゆるセクシャルハラスメント、**セクハラ**だ。これが起こった場合、その博士を注意するかしないかを選択することになる。注意した場合は、その博士が素直に謝り、同時に**反逆度が10下がる**。逆に注意しなかった場合、セクハラ事件の張本人である博士の反逆度は0になるが、逆にセクハラされた博士の反逆度が30も上がってしまうのだ。司令官だったら、ここはやはり、注意するべきだろう。

発生条件 7の倍数の日（7日、14日、21日、28日）の10:00に、下の表にあげた博士が異性の（人によっては同性の）博士と研究を行っていると、1／8の確率で発生する。

笹神教頼（機械）、栗ケ梅桜松（化学）、花山くるみ（化学）、笹目竹弦内（遺伝子）、東大寺冬麿（宇宙物理）が女性の博士に対して、香奈魅・サイオン（格闘）が男性の博士に対してちょっかいをだす。

ひみつ20▶すごいゲームが発売されると…

博士の中にはゲーム好きの人たちも大勢いる。そんな人たちがもしゲームにハマってしまったら…？　そう、ハマってしまうのだ。こうなると博士がゲームをクリアするまでの2週間の間、イベントの起こった研究室の機能はストップしてしまい、どうすることもできない。**クリアすれば博士たちの反逆度は0**になるが、彼らといっしょに研究していた、**ゲームに興味のない博士の反逆度は10**上がってしまうのだ。ゲームにはくれぐれも注意。

発売時期 3月10日～4月10日、7月10日～8月31日、12月1日～1月10日のいずれかの日の10:00に、ゲーム好きの博士が5名以上同時期に研究をしていると1／8の確率で発生する。

ゲーム好きの博士 神山将后、篠神教頼、小川健汰、富士見カンナ（以上機械）、原田真、瑠璃岸新之助、アリシア・霞原、宮原克美（以上生物）、天本英氏、竜水瑠魅、佐賀原美里（以上科学）、笹目竹弦内、埠真司、鳳凰院優（以上遺伝子）、鹿野徹、森原恵美（以上宇宙物理）の各博士たち。

ひみつ21▶指揮官暴走!

保安室で怪人やヒーローに指示を下す指揮官。彼ら自身も高い戦闘能力を持ち、いざというときは先頭に立って戦ってくれる頼もしい存在だ。だがそれだけに競争心も旺盛で、**毎月10日、20日、30日の19：00の時点で**1つの保安室に2人以上の指揮官がいる場合、1／4の確率で指揮官が勝手に出撃しようとするので、行かせるか止めるかを選択することになる。出撃させると、指揮官ごとに右の表にあげた確率で戦闘結果が出され、報告が入る。こちらの指揮官が勝てば、"撃破する敵の種類"の敵が敵の勢力から差し引かれ、**指揮官の反逆度が0**になって保安室へ帰ってくる。敵がいなかった場合は、反逆度はそのままで帰ってくる。相打ちになった場合はそれを伝える通信が入り、指揮官は死んでしまうが敵も撃破され、勢力から引かれることになる。逆にこちらが撃破された場合は、指揮官だけが死んでしまい、敵勢力に変化はない。まれに移動中の指揮官がやられてしまうこともあるが、そのときは連絡が入らないので注意が必要だ。また、出撃させるのをやめさせた場合、その指揮官の**反逆度が5上がる**。指揮官によっては反逆度が上がっても止める必要があるくらい弱いヤツもいるぞ（笑）。



▲絶対負けない指揮官同士を組ませてわざと出撃させ、敵の勢力を削ってゆく、という作戦もなかなか有効だ。

指揮官名	勝利	引き分け	全滅	撃破する敵の種類
シャミロン・ツバート	10/16	3/16	3/16	ロボットLv2を1体
沖本十次郎	5/16	10/16	1/16	戦艦Lv1を1隻
レミー・アースガイド	8/16	5/16	3/16	怪獣Lv2を1体
ミュース・アースガイド	8/16	5/16	3/16	戦闘機Lv2を1機
ジョルジュ・エモワール	4/16	0	12/16	戦闘機Lv1を1機
シュナイダー・アルベルト	8/16	1/16	7/16	ロボットLv1を1機
マスターK	9/16	3/16	4/16	ヒーローLv1を1体
鉄戦斬富	2/16	2/16	12/16	怪人Lv1を1体
ギョロンデス	11/16	4/16	1/16	怪人Lv2を1体
ハンザキ・ダーク将軍	7/16	4/16	5/16	ヒーローLv3を1体
カミーラ・フェイトルグ	6/16	5/16	5/16	ヒーローLv2を1体
ゴールドアーマー元帥	15/16	1/16	0	怪人Lv5を1体
シルバーヘッド指揮官	14/16	1/16	1/16	怪人Lv4を1体
カッパーホルン参謀	13/16	2/16	1/16	怪人Lv4を1体

ひみつ22▶事件だ!出撃!

怪人やヒーローを保安室から諜報活動に出すと、さまざまな情報を手に入れて帰ってくる。たいがいはゲームの進行に関する情報や敵勢力に関する情報だが、ときどき街の中で起こっている事件が報告され、基地で待機している部隊を解決のために出撃させるかどうかが選択できる。このとき、どんな部隊が出撃したか、事件を解決できたかどうかで隠しパラメータの「**善悪度**」が変化していく（変化の値は下の表参照）。また事件解決の成功確率は、怪人、怪獣よりもヒーロー、ロボットの方が高いので、正義の組織を目指す人は**怪人を諜報活動に**出して**ヒーローを待機**させよう。逆も可だ。

なにが出撃した?	ポイントの変化
怪人	−1ポイント
ヒーロー	＋1ポイント
ヒロイン	＋2ポイント
怪獣	−1ポイント
ロボット	＋1ポイント

出撃したユニット	解決!	失敗…
怪人	＋5	−3
ヒーロー	＋3	−5
ヒロイン	＋7	−1
怪獣	＋2	−5
ロボット	＋3	−5

ひみつ23▶発見!おいしいアイテム入手イベントを見逃すな!

諜報活動をさせていると、まれに財宝や特殊なアイテムを見つけて帰ってくることがある。これらのアイテムは、ゲームを有利に進めるうえでぜひ**手に入れておきたい**ものばかりだが、発見できる確率は全体的に低い。根気よく諜報を続けていく必要があるぞ。また、レベルの高い怪人やヒーローほど発見しやすくなっているようだ。ただし例外として、**ヒロインはこういった諜報活動が得意**なように設定されている（と思われる）。

財宝

どこからともなく財宝を手に入れてくる。安い金額は比較的ひんぱんに発見されることが多い。拾得のための条件はとくになし。

効果 財宝の金額は1億、10億、20億、50億、100億の5種類。高額の財宝ほど発見の確率は低い。発見した財宝はそのまま所持金に加えられる。

化石

太古に絶滅した謎の怪獣の化石を発見する。拾得条件は、怪獣マワロンガーを所持しているときに怪人を諜報活動に出していること。

効果 化石を再生することで、力の強い怪獣、ゴドロン（マニュアルに解剖図あり、参照のこと・笑）を開発、配置できるようになる。

たまご

宇宙からやってきた謎の生物のたまごを発見する。拾得条件は、怪獣モグロンを所持しているときに怪人を諜報活動に出していること。

効果 たまごをふ化させることで、非常に優れた戦闘能力を持つ宇宙怪獣、ベリグリムを開発、配置することができるようになる。

ロボット

遺跡から謎のロボットを発見。条件は、ロボット・サイザリオンを所持しているときにヒーローかヒロインを諜報に出していること。

効果 遺跡のロボットからフィードバックされたデータをもとに、最強のパワーを秘めたロボット・ガルディアスを開発、配置できるようになる。

鉱石

謎の新鉱石を発見する。拾得条件は、新素材ジオミクロンXを所持しているときに諜報員（種類は問わず）を出していること。

効果 謎の新鉱石から、兵器の防御力を強化する新素材、カラビシオンスチール、コロポロピンカラ鉄、スーパージオミクロンXが開発できる。

謎の種

奇妙な植物の種を発見する。拾得条件は、種類を問わず諜報活動に出ている諜報員がいること。ただし、発見の確率は低い。

効果 発見した種から発芽した奇妙な植物から、食料では最も収益率の高い商品であるキングダムビタミンXを開発、生産できるようになる。

謎の円盤

謎の未確認飛行物体を目撃する。発見の条件は、種類を問わず諜報員が活動を行っていること。これも、発見できる確率は低い。

効果 未確認飛行物体の目撃情報を元に、謎の中でも最も高い値段で売ることができるオー・ヤイを開発、販売することができるようになる。

ポイントQ&A

Q：国会議事堂がミサイルで脅迫されているっていうんでロボットを出撃させて喰い止めたんですが、事件解決に失敗したときの音楽が流れるのはなぜですか？
A：ちなみにこのイベント、ミサイルが落ちるといい結果が出たときの音楽が流れます。これはバグや間違いではなく、正解なのだそうです。なぜそうなのかは、新聞を読んだりテレビのニュースを見たりして、みなさんで考えてみてください。あ、喰い止めるのに成功すれば、ポイントはきちんとプラスされますよ。

三國無双

武将同士の一騎討ちを見事に再現した『三國無双』。今回は隠し要素&ノーマルキャラの連続技を紹介!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	2月28日（発売中）		

※コマンドはキャラが右向きのときのものです。コマンド技の黒い矢印は、長めに入力するものです。

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

気合いゲージは、無双乱舞を出すためだけのものではなく、実はスゴイ秘密が隠されているのだ。ゲージがたまった状態だと、通常技のつながりが可能になる。これにより、突き→突き（キャンセル）→コマンド技なんていう連続技ができるのだ。今回紹介している各キャラの連続技の中にも、通常技を組み込めるものがあるので試してほしい。また、制限はあるが敵を浮かせる技から、無双乱舞へつなげることも可能。自分だけのオリジナル連続技を探すのも、このゲームの楽しさです。（さとちー）

ボスキャラ3名＋隠しキャラ1名の使用条件とコマンド表を教えます

曹操孟徳

使用条件：1Pモードを夏侯惇、典韋、許褚でクリアする。

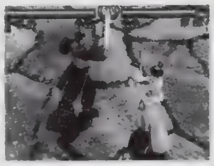
倚天の剣を武器に戦う魏の君主、曹操。連続でつながる強力なコンビネーションこそないものの、技のモーションが速いので、敵の攻撃をつぶしやすい。単発の技なら中段攻撃の如風と如火が速く、近距離戦では威力を発揮するだろう。コンビネーションでは、上中下段攻撃が組み込まれている五彩閃がオススメ。下段から中段へつながるのがなかなか強い。



◀如山・陰は当て身系の技。狙っていこう。



▶意外と間合いが広いコマンド投げ。



◀烈転殺が超カッコイイ。投げを決めろ!!

技名	コマンド	判定
昇斬	□	中
平戟	△	中
下掃	⬇□	下
下突	⬇△	下
背斬	相手に背を向けた状態で□or△	中
背掃斬	相手に背を向けた状態で⬇□or△	下
蒼天翔	□or△	中（ダウン）
喝破	□△	投げ（上段）
偽撃転殺	□	投げ（上段）
疾颯	□・⬇□	上下
征覇道	□・□・□・□	上上中中
五彩閃	□・□・△・⬇□・□	上上中下中
烈颯	➡□・□・⬇□	上上下
四彩閃	➡□・△・⬇□・□	上上中下中
伏滅	↘□・□	下中
刹那	⬇ △・□	中中
瞬転殺	⬇ △・⬅□	中投げ（上段）
烈衝	△・△・□	中中中
烈転殺	△・△・⬅□	中中投げ（上段）
朔光	□	中中
如風	△	中
如火	□	中
如雷梯	□	中
如山・陽	□	中（当て身）
如山・陰	□・⬇□	下（当て身）

呂布奉先

使用条件：1Pモードを周瑜、陸遜、太史慈、貂蝉、曹操、諸葛亮でクリアする。

巨大な方天画戟という武器を使って戦い、リーチ、攻撃のスピードともに優れている呂布。基本は間合いを中距離で保ち、惨影や二心で敵の動きを止める。技のスピードなら斬り攻撃の衝天がオススメ。コンビネーションでは烈転襲戟が有効で、単発攻撃の中に織り混ぜて使っていくといいぞ。また、呂布は獅子咬からつながる、コマンド投げの人中鬼が豪快で強い。ぜひマスターして実戦で使えるようにしよう。



▲このリーチの長さが、最大の武器！　スピードも速い。



▲まず、獅子咬で敵を串刺しにする。出るのが速いので、敵はガードしづらいのだ。



▲獅子咬から人中鬼の投げ技へつなげることができる。見た目もカッコイイ。

技名	コマンド	判定
揚斬	□	中
転戟	△	中
下掃斬	⬇□	下
下戟	⬇△	下
裏旋斬	相手に背を向けた状態で□or△	中
裏旋掃斬	相手に背を向けた状態で⬇□or△	下
雷戟	⇧□or△	中（ダウン）
鬼神	□△	投げ（上段）
滅殺	□・□・□	上上中
奮迅	□・□・△・△	上上中中
鬼哭	△・□	上中
惨影	□・□	中中
二心	△・△	中中
衝天	□	中
烈転奔舞	□・□・□	上下下
烈転襲戟	□・□・△	上下中
叛戟	△	中（当て身）
獅子咬	⇘⇨△	中
人中鬼	獅子咬ヒット後⬅□△	投げ
飛将	⇨⇘⇩⇙⇦□	中中

諸葛亮孔明

使用条件：1Pモードを趙雲、関羽、張飛でクリアする。

白羽扇という扇子を武器に戦う、蜀の天才軍師の諸葛亮。彼は、このゲームに登場するキャラの中では異質で、神閃（神赴閃）という飛び道具技を使える。この技は飛距離が無限で、しかもガード不能技なのだ。敵の攻撃をガードしてから移動できる神行のあとに使えば、効果絶大。コンビネーションより、遠距離では神閃、接近戦なら渦障と嵐障をメインにして戦った方がいいぞ。



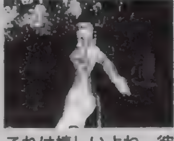
▲敵の攻撃をガードしたら、神行で瞬間移動だ。



▲間合いが離れたら、神閃のビーム攻撃を狙え！

技名	コマンド	判定
空扇	□	中
偽槍扇	△	中
地扇	⬇□	下
地槍扇	⬇△	下
翻空扇	相手に背を向けた状態で□or△	中
翻地扇	相手に背を向けた状態で⬇□or△	下
宙扇	⬆□or△	中（ダウン）
虚計	□△	投げ（上段）
宙計	□△	投げ（上段）
天再颱	□・□・□・□	上上上上
天颱参周	□・□・➡□・□・□	上上上上上
天颱偽槍	□・□・△	上上中
天龍閃	□・➡□	上中
裏天参扇	□・□・□	上上上
裏天参周	□・➡□・□・□	上上上上
裏天偽槍	□・△	上中
空龍閃	□・□	中中
神閃	△	上（ガード不能）
神赴閃	△	下（ガード不能）
龍閃天昇	□・□	中中
渦障	□	上中下
嵐障	□	下中上
天偽槍扇	△・△	上中
天跳	↘△	下
天跳	△	下
神行	ガード中に×○	相手の後ろに移動
寛立	⇦□	構え
天昇臥龍扇	寛立のあと□	中
龍槍扇	寛立のあと△	上

隠し女性キャラクター――孫尚香



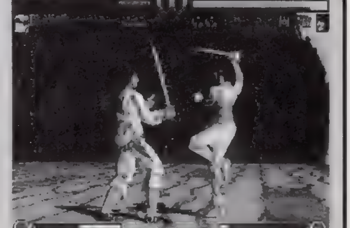
なんと、上で紹介している3人のボスキャラのほかに、隠しキャラが存在する。その名は、孫尚香(そんしょうこう)。しかも孫尚香は女性キャラ！　このゲームには貂蝉しか女性キャラがいなかっただけに、これは嬉しいよね。彼女が使用する技は、ほぼ周瑜と同じものなので、コンビネーションやコマンドなどは、周瑜のものを参考にしてほしい。**孫尚香の使用条件は……タイトル画面のゲームモードが表示されている状態で、左、左、上、下、Ⓐ、Ⓞ、L1、R2とコマンドを入力する。**コマンドは、1P側のコントローラで入力すること。通常キャラ選択画面では、カーソルを画面外（趙雲の左）に移動させると表示され、簡易キャラ選択画面では、周瑜に合わせてL1またはR1を押せば選択できる。また、この状態でセーブしておけば、次からはロードするだけでコマンド入力は必要ないぞ。



▼周瑜の武器よりもリーチが短いのがちょっと難点。



▲画面外にカーソルを移動させると、孫尚香が出現する。



▲セクシーなコスチュームで華麗に舞う孫尚香。動きの中でチラリと見える、ヒップが‥♡　早速、彼女の連続技を研究しよう!!

ポイントQ&A

Q：COMが強くて、クリアできません。全キャラ共通で使える、簡単なパターンなどはありませんか？

A：受け流しや弾き返しといったシステムを利用した攻略は、かなり上級者じゃないとなかなか使いこなせないよね。簡単とはいかないけど、賢いCOMにも弱点はある。COMをダウンさせたら、起き上がりに敵を飛び越えるようにジャンプをすると、背後に回り込むことができる。ここで無防備のCOMに連続技を入れるのだ。

実戦で決めたいオススメ連続技を一挙大紹介!!

趙雲子龍

趙雲は既存の連続技だけでも十分戦えるが、ここでは技から技へのコンビネーションを利用したオリジナルの連続技を紹介。お手軽なところでは、閃吼で敵を浮かせ、落下して地面でバウンドしたところに竜雲昇。コマンド入力のタイミングがシビアだが、竜雲昇の代わりに円月輪鋒でも可能だ。この場合、最後の突き攻撃は当たらないけど、敵が倒れているので反撃されることはない。



◀龍雲昇が決まると、敵がお手玉のように空中に浮く。見た目のカッコよさもバツグンだ。

周瑜公瑾

攻撃のスピードが遅く、技がつながりにくい周瑜。既存の連続技は鵬翔のあとからでないと出せない技が多いため、スキが大きくてあまり実戦向きではない。そこで有効なのが、鵬孤烈翔から麗尖翻舞へつなぐオリジナル連続技。麗尖翻舞は、敵が空中に浮いている間に、1発目の攻撃がヒットするタイミングでコマンドを入力する。タイミングは難しいが、ぜひマスターしてほしい。



◀空中に浮いている敵に、麗尖翻舞を当てるのが難しい。タイミングは少し遅め。

関羽雲長

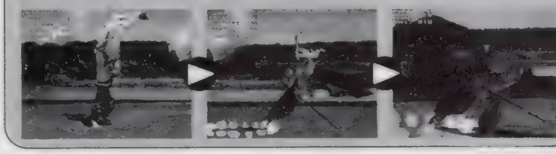
関羽の攻撃は振りが大きいため、連続技になりにくい。既存の連続技でも、一見つながっているように見えるが、実は技の途中で敵にガードされてしまうケースが多い。そこで連続技として成立し、なおかつ簡単なパターンでは、赤烈崩林がオススメ。ヒット数こそ少ないものの、与えるダメージはなかなかだ。しかし、斬り攻撃を2回繰り返すので、あまり多用すると弾き返しで反撃されてしまうから注意。うまく突き攻撃を混ぜよう。



▶技のつながりが乏しいが、1発の攻撃力は高めなので、狙っていく価値あり!

張飛翼徳

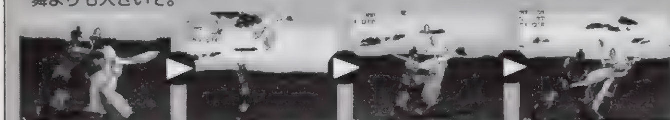
張飛は巨体で動きが鈍いイメージがあるが、連続技に関しては優れている。技の出が速い猛虎砲で敵を浮かし、落下の最中に燕人衝靠をヒットさせる。次に、地面で敵がバウンドしたところにもう1発、燕人衝靠が入るのだ。2発目の燕人衝靠はタイミングがかなり早め。1発目の燕人衝靠の硬直が解けた瞬間にコマンドを入力しなくてはいけないので、しっかり練習しよう。



◀2発目の燕人衝靠は、かなり早めのタイミングで出さないと当たらないのだ。

夏侯惇元譲

夏侯惇には、破壊力抜群のオリジナル連続技が存在する。通常なら穿角→天跋→鋒断と決めるところを、3つ目の鋒断へつなげずに炮舌烈尖襲へ切り替える。炮舌烈尖襲のタイミングは、天跋で敵が空中に浮いて夏侯惇の頭くらいまで落下してきたときにコマンドを入力。すると、地面でバウンドした敵に当たって、見事に技がつながるのだ。ダメージは、無双乱舞よりも大きいぞ。



▲無双乱舞を上回る破壊力を誇る連続技。天跋で敵を浮かせ、地面でバウンドしたところに炮舌烈尖襲を入れるタイミングが難しい。遅めにコマンドを入力するのがポイント。

許褚仲康

許褚の既存の連続技は、武器を振り回すタイプのものが多く、モーションが大きいため実際には技がつながらない。そこで特殊なケースだが、オリジナル連続技で強力なものを発見。気合いゲージがたまっている状態で、轟連散弾から鳩尾襲、そこから背骨迫へつなぎ奔流追でしめる。注意点は轟連散弾の2発目の攻撃をキャンセルしないと、鳩尾襲へつなげることができないこと。ボタンを連打しないように注意しよう。



▶気合いゲージを利用した、通常技キャンセルで連続技を狙う。威力はかなり高いぞ。

陸遜伯言

陸遜は連続技で一気に決めるのではなく、手数で攻めるタイプのキャラ。既存の連続技でも、技がつながらないものがほとんどなので、過信して戦うと痛い目を見ることに……。そこで、技の確実性が重要になってくる。基本は技の出が速く、敵の攻撃のモーションをつぶすことができる紅夏が有効な技。また、気合いゲージがたまっている状態なら、斬りや突き攻撃をキャンセルして紅夏につなげることが可能。



▶飛閃で敵をダウンさせ、噛穿で追い打ちするのがお手軽なパターンだ。

太史慈子義

太史慈は、既存の連続技(特に連砕双把衝から連砕断鞭の連続技)が強く、しかも実戦向き。コマンドが複雑で、技のつながるタイミングがシビアなため、実戦で思ったときに出すには、かなりの練習が必要だがぜひマスターしよう。また、お手軽なところでは、孤咬で敵をダウンさせたところに豪砲を叩き込むオリジナル連続技がある。豪砲はバウンドしている敵に当てるようにしよう。



▲連砕双把衝から連砕断鞭への連続技は、見た目のハデさもさることながら、総ダメージ数が無双乱舞よりも高いところがポイント。既存の連続技なので、いつでも狙えるのが強みだ。

貂蝉

非力な貂蝉は、細かい技の連携を利用して戦うことがポイント。既存の連続技はつながりこそ少ないが、バリエーションが多く、中段と下段の揺さぶりがかなり強い。オリジナルの連続技では、胡蝶錘から憐車風輪がお手軽なパターン。憐車風輪は、胡蝶錘のヒット後に早いタイミングで入力する。また、胡蝶錘を憐彗翔にしても可能だが、空振りしたときのリスクが大きい。



◀これは、胡蝶錘から胡蝶流錘へつなげるパターン。胡蝶流錘は、バウンドに合わせる。

典韋

典韋の連続技は、武器の板斧を利用した場合は振りが大きく、つながらないケースが多い。そこで、技の出が速い頭突きを組み合わせて使う。悪来噴撃で敵を浮かせ、ダウンしたところに悪来揚斜で追い打ちをかける。悪来揚斜を当てるためには、早いタイミングで技を出すことがポイントになる。悪来噴撃の硬直が解けたら、瞬時にコマンドを入力しよう。この連続技はなかなか攻撃力が高いので、ぜひマスターすべし。



◀悪来噴撃は、敵の上段攻撃をかわすことが可能なので、敵の攻撃に合わせて狙うといい。

ポイントQ&A

Q:無双乱舞がなかなか決まらず、よく敵に攻撃を潰されてしまいます。無双乱舞を決めるよい方法はないですか?

A:距離が離れた状態から出しても、ガードされたり受け流されて反撃されてしまうよね。そこで、通常技をキャンセルして無双乱舞へつなげるのが確実な戦法。特にリーチの長い突き攻撃からが狙いやすい。また、無双乱舞はコンフィグで1つのボタンに振り分け、簡単に出せるようにしておくのもポイントだ。

ダービージョッキーR

ジャンル	競馬SLG
メーカー	アスミック
発売日	2月28日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)

リーディングジョッキーになるには

ポイント1◉所属厩舎を選べ

リーディングのトップを狙うには、やはり有力馬の多い厩舎に所属するのがベスト。少なくとも年間60勝ぐらいを目指さないとリーディング争いに加われないので、数多くの騎乗数が見込める厩舎を選んでいこう。また、他厩舎から3歳馬の騎乗依頼が舞い込んできた場合、手駒の数を増やすためにも断らないようにしよう。

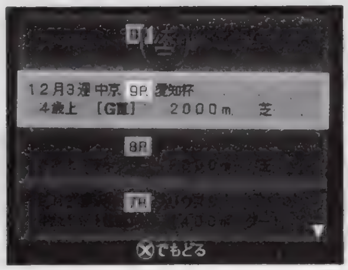
オススメ厩舎

関東
メジロの阿藤平、サクラの久境太、層の厚い藤士鳴など。

関西
スターホースが集まる安伊藤、ブライアンの大久根など。

ポイント2◉馬のローテーションを考える

ローテーションは基本的に調教師が決めるが、オープン馬に限り出走レースをプレイヤーが変更することができる。騎乗回数を増やす(勝鞍を増やすことにもつながる)ためにも、なるべく同じレースに出走させないようにすることが大切だ。



▶出走レースの変更は、当日でも可能。高望みしないで、勝ちの見込めるレースに出走させよう。ダートにはあまり出さないほうがいいぞ。

ポイント3◉道中のペースについて

実際の競馬では1000のタイムでペースを判断したりするが、このゲームではタイムよりレーダーを見て判断したほうがいい。縦長の展開はハイペース、馬群が固まった展開はスローペース、というのが基本的な判断基準だ。ただし、これは相手関係にもよるので、絶対視は禁物。とりあえずスタートしてペースが落ち着いたら、1度ペースダウンの指示を与える。そして残り600〜800ぐらいになったら、他馬の動向を見てペースアップしていこう。ズブイ馬はすぐに反応してくれないので、何度も指示を与えることが必要だ。


◀馬なりで上がっていくような場合は、ペースアップの指示をしなくてもいい。


▶道中は馬の行く気にまかせる。ペースの指示を頻繁に行うと折り合いがつかない。

ポイント4◉追い出しのタイミングは

コーナーで追い出しても馬は反応してくれないので、追い出しは直線に入ってから行うようにしていこう。このゲームではスタミナがなくなっても、パワーが残っていれば前残りで入着することができ、直線ではスタミナよりパワーが重要視される。このパワーの減り方は馬によって異なるので初めてその馬を乗る場合は特に注意が必要だ。減り方が早い馬は一瞬の足しか使えず、遅い馬は長くいい足が使えるということ。馬によって追い出しのタイミングが違うので、一度騎乗したら、パワーの消費速度をチェックしておこう。


◀末脚のある馬は、先行策でも他馬に前に行かせて、止まったところを差すことが可能。


▶直線の短いコースでは、行ったもん勝ちな場合がある。早めにスパートしよう。

デストラクション・ダービー2

ジャンル	RCG
メーカー	SCEI
発売日	2月21日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

チキン野郎だから、俺は生き残ってきた

安全第一

一般的なRCGとは違い、このゲームの目的は単純に速く走ることではない。いかに安全に走り、そしてレース終了時点で生き残っているか、それが問題なのだ。最初のうちは「完走」を目的にプレイしていこう。





◀▲難関が多いこのRCG。臆病なまでに、慎重に慎重に走るのだ。

生き残るための四カ条

- 選ぶ車種は絶対「プロ」。それ以外での勝利はない
- ドライバーズアイは絶対厳禁! 常に周囲を確認せよ
- ドリフト禁止! マシンコントロールは常に正確に
- ジャンプポイントではハンドリング禁止! 安全に飛べ

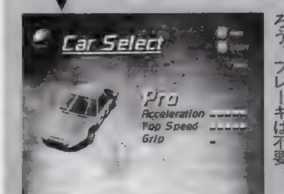
How to Survive 車種は絶対「プロ」

●加速性能と最高速の伸びが違う! グリップの悪さはテクでカバーだ!!

選ぶ車種は「プロ」。とにかく速い反面、最も扱いにくい車種だが、何故これを選ぶのか? その理由は、レーススタート時に必ず自車がポールポジションをとっていることである。つまり、1位のポジションから独走逃げ切りでそのまま最後まで走り切ってしまうという戦略が、最も有効なのだ。

こいつを使え!

加速と最高速は最高だが、ハンドリングは最低。巧みなアクセルワークで乗りこなそう。



◀アクセルワークだけで走ろう。ブレーキは不要。

How to Survive デストラクション・ダービー

●いきなりフルスロットルで直進! 大ジャンプで時間を稼ぐのだ

"Red Pike Arena"ではとりあえず何も考えずに、スタートからフルスロットルで直進してみてほしい。すると、ちょうどリング中央の盛り上がりで敵車と接触し、地上数十メートルの高さにまで吹き飛ばされる。実はこれがミソで、吹き飛ばされて落ちてくるまで、約10秒稼げるのだ。


まず直進!!
◀激突寸前でアクセルを離せば、なおヨシ。

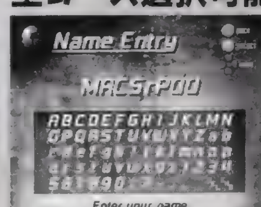

とにかく逃げろー!
◀着地後は前進とバックを駆使して逃げろ!

さらなる破壊を求めるキミに!

勝てない=次のコースに進めない……そんなキミに、このコマンドをお贈りしよう。これさえあれば、全コース選択可能! 究極の攻略です!! って、なんかインチキくさいけど、正直言って難しいからね、「DD2」は。

全コースを選択可能にするコマンド
レッキングレースかストックカーレースでチャンピオンシップを選び、ネームエントリーで「MACSrPOO」と入力。

全コース選択可能



▲ネームエントリー後、今度はチャンピオンシップではなくプラクティスを選べば、全コース選択可能になる。

ポイント Q&A

Q:最初の所属厩舎選びで迷ってしまいました。どこで始めるといいんですか?
A:超オススメは、関西の安伊藤厩舎。エアグルーヴ、ウイニングチケットなど、スターホースが続々と入厩してくる。関東ではメジロの阿藤平厩舎、サクラの久境太厩舎、バブルガムフェローの藤士嶋厩舎などがいいだろう。またオグリキャップは玉古戸厩舎、ナリタブライアンは大久根厩舎で騎乗することができるぞ。

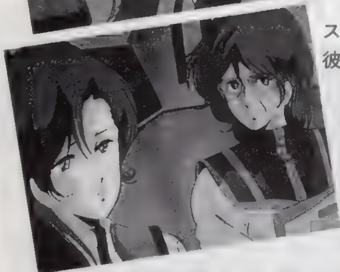
「VF-X」をもっと遊ぶためのテクニック集！

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

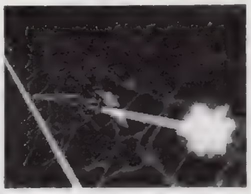
ジャンル	3D·STG
メーカー	バンダイビジュアル
発売日	2月28日(発売中)
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) アナログジョイスティック

伝説の名機をキミは見られるか？





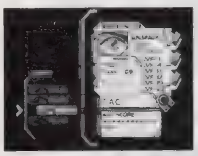
伝説の名機とは……初代「マクロス」において、天才パイロットの名をほしいままにしたマクシリアン・ジーナス（愛称マックス・写真下、右の人物）の初代愛機の青いＶＦ－１Ｘ（写真上、手前の機体）。また、彼は巨人族の女性、ミリア（写真下、左の人物）と衝撃の異種族間結婚をし、「マクロス７」では艦長として活躍していた。そんな彼の愛機を使うための条件を公開！　ちなみに性能は全機体中で最高だ。



▶攻撃力、機動力とも通常のＶＦ－１Ｘとは比べ物にならない高性能なのだ。

◉マックス機を参戦させるための手順

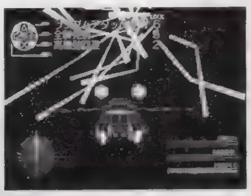
天才の愛機に乗るためには、それにふさわしい戦果をあげてみせることが必要。最終戦の１つ前のＭＩＳＳＩＯＮ８をクリアするまでに、敵機を500機以上撃墜していることが条件だ。この条件を満たし、最終ステージでＶＦ－１Ｘを選択することで、自動的にマックス機での出撃となるぞ。ちなみに撃墜数500機を達成するには、途中のステージでしっかり稼いでおかないといけないのだ。



▲撃墜数はロード画面で確認できる。銀色の星が５つあればＯＫだ。

▲あとはＶＦ－１Ｘを選択するだけ。出撃シーンも違っているのだ。





▲思う存分、マックス機の高性能を楽しもう。

どうしてもクリアできない人のためのウラワザ

ここでは、どうしても『VF－X』がクリアできない人のために「ミサイル残数＆必殺技ポイント回復」のウラワザを紹介しよう。このワザを使ってプレイすれば、マックス機を使用するための撃墜数もカンタンに稼げるぞ。

やり方はカンタン、プレイ中に２Ｐで以下のコマンドをそれぞれ入力するだけだ。

●ミサイル残数回復：㋝を押しながら、○×７、△、□、×

●必殺技ポイント回復：㋝を押しながら、□×７、△、○、×

なお、コマンドの入力は１Ｐでポーズをかけてからでも可能。このワザさえあれば、ランダムアタックや全弾発射も使いたい放題。撃墜数を増やすだけでなく、今まで「ミサイル」や「必殺技ポイント」の残りが気になって思い切り使えなかった人にもオススメだ。でも、最初は自分の力だけでプレイしようね。

これはスゴイ!!　みんなのアイドル・ポリタンカーをゲットすれば、キミは町の人気者!!

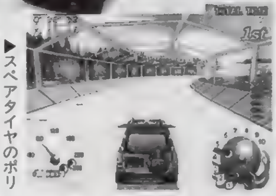
チョロQ2

ジャンル	RCG
メーカー	タカラ
発売日	2月21日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン

キミはポリタンカーをゲットできるか？



◀見よ！　ボンネットで華麗に描かれるポリタンカーを（自慢）！



▶スペアタイヤのポリタンが、いつもアナタの目の前に…。

ＤＰＳのスーパーウルトラダイナミックヒーロー（仮）、ポリタンがペイントされたポリタンカーの入手アドバイスをお教えします。この車体は、ほかのボディと同様、特別に性能がスペシャルなわけではありませんが、持ってると何か満足。それにこのボディはゲームをクリアしないと入手できないので、クリアした証しでもあるのです！　それではここでクリアするための謎解きを少し。「春の山」のコースはプレイするたびに季節が移り変わっていきます。これらを全部クリアしてスーパーグランプリで入賞すると…。

◉ポリタンカー入手のために

エンディング（スーパーグランプリ３位以内）を見たら、チョロＱタウンのカフェテラス（写真を参照）の場所まで行って、テーブルの上（つまりテーブルを倒すことになる）で「△、○、□、○」と入力すると、チャイムが鳴ります。そのあと某所（まだ公表できないんです、ごめんなさい）で、あるボディを買いましょう。そしてペイントショップで、ボディカラーを変えると、なんとポリタンカーに変身してしまうのです。こりゃあすごい、やったネ!!



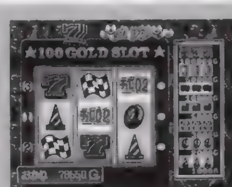
◀このテーブルの上で、コマンドを入力しましょう。



◀カラータイプを変えれば、あこがれのポリタンカーに!!

買いお金の稼ぎ方

後半（というか終盤…というより最後？）には、恐ろしく高いパーツが出現します。これを買うにはどうしたらよいのでしょう。ちまちまとレースに勝って賞金を稼いでいくと、おそらく何カ月も（ちと大げさ）かかってしまうかもしれません。「そんなのやってられっか!!」ですよね。となれば、もうアレしかありません。それはズバリ、カジノ!!　な～んだ、と思うかもしれませんが、スロットの最高額はなんと100,000G。これで天下御免のスロット成金になって、堂々とパーツを買いましょう。でも、このスロットは目押しできない運まかせ。そこはアナタの運しだい。



◀そのうち当たりますよ、たぶん（無責任）。



◀レースで稼ぐとなると、気が遠くなります。

電撃PSではみんなの質問を大募集

当コーナーは、以下の症状によく効きます。

●ＰＳのゲームで先に進めないところが出てきた方。

●海よりも母の愛よりも深くゲームを楽しみたい方。

●電撃ＰＳの超絶テクニックを知りたい方。

●当コーナーにご意見・ご希望のある方。

●自分の周りの人にゲーム関係の話ができない方。

おハガキをください。いつでもお待ちしております。

ただし以下の症状には効きませんのであしからず。

●ウラワザデータベースと間違えている方。

●電撃コラムスと間違えている方。

●ＰＳの奴隷と間違えている方。

●便秘・肩こりなどの諸症状。

ほかのコーナーと間違えている方は、該当するコーナーを読むなり、ハガキを出すなりしてください。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「ＶＦ－Ｘ」についての質問です。条件をクリアできず、なかなかマックス機が見られません。500機撃墜できる稼ぎのコツを教えてください。

A：撃墜数を稼ぐには、MISSION４、６、８の前半でターゲットの周囲に出現する空戦ポッドを倒していこう。全滅させてから移動するようにすれば、大量に稼げるぞ。また他のMISSIONでも、ターゲット以外の敵を徹底して撃破していこう。回復コマンドを使うか、バトロイドのガンポッド攻撃を活用するといいぞ。

ウラワザデータベース Ver.4.6

ウラワザデータベース通常版。『FFⅦ』限定版は72ページから!

おかげさまで、ウラワザハガキの『FFⅦ』率は、3月14日現在、なんと97%(予定)。そろそろ新作ゲームのウラワザも頼みますよ〜。あ、その『FFⅦ』の新作ウラワザは、72ページから掲載されてます。

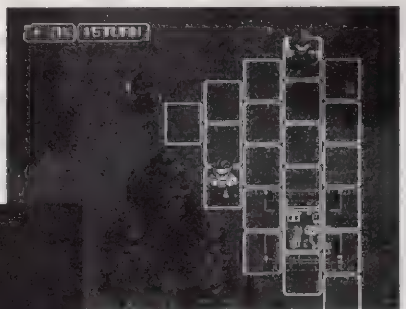
LV80 ドラゴンナイト4

■敵を操作する

軟派な見かけ(失礼!)とは裏腹に、とにかく難易度の高い『ドラゴンナイト4』。ターン制限の厳しい戦闘に泣いている人も多いだろう。そんな人のために、戦闘で敵を自由に動かせてしまうというウラワザを紹介だ。やり方は、街から戦闘マップに移るとき、「NOW LOADING」の表示中ⓢ+ⓧ+L1+R2を同時に押しっぱなしにしておく。次に、「NOW LOADING」の表示が消えたら、ⓢ+◎+L2+R1を押す。すると、敵の操作が可能になるのだ。これは、ゲームのSLG要素をすべて台無しにしてしまうウラワザなので、使用するのは本当に最後の手段としよう。



◀この文字が出ている間に最初のコマンドを入力するのだ。そして、表示が消えてから、次のコマンドを入力しよう。



▲戦闘MAPで、敵を自由に動かすことができるようになる。どんな敵も思い通りなので、ゲームが非常にラクになるぞ。

LV50 ゲゲゲの鬼太郎

■ムービー集

ゲームに登場するムービーを鑑賞できるモードを紹介しよう。やり方は、オプション画面で、△を押しながら✚キーを左回りに2回転させるだけ。成功すれば、すべてのムービーを見られるモードに入ることができるぞ。うまくいかない場合は、素早く何度も左回転させてみよう。



▲この画面になればOKなのだ。好きなムービーを存分に楽しもう。

LV50 峠MAX 最速ドリフトマスター

■隠し車

通常でも20種類以上の車を選べる『峠MAX』から、さらに選べる車を増やしてしまうウラワザを紹介だ。クラス選択画面で、カーソルをクラスAに合わせてL1を押しながら△、次にクラスBにカーソルを合わせてL1を押しながら△、最後にクラスCにカーソルを合わせてL1+R1を押しながら△を押す。すると音が鳴って一度メニュー画面に戻るので、もう一度クラス選択画面に入ろう。これで、選べる車の種類が一気に7台も増えているぞ。



◀コマンドを入れれば、こんな車で走ることもできるようになるぞ。

LV50 ありす イン サイバーランド

■隠しグラフィック

このゲームでは、オープニングデモを一定回数ループさせることで、スタートメニューで隠しグラフィックが登場するぞ。隠しグラフィックが登場するのは、64回目、128回目、256回目の場合だ。さすがに256回もオープニングを見るには気が遠くなるほどの時間が必要なので、そのグラフィックを公開しよう。右にあるのがそれだ。ちなみに64回目はありす、128回目は麗奈のグラフィックが見られるぞ。



◀これが問題のグラフィック。樹莉ファンなら大喜び……なのかな?

LV50 DEPTH

■デバッグモード

最初から12あるすべてのステージに入ることができ、すべての音のパターンを使えるデバッグモードが見つかったぞ。やり方は、タイトル画面で✚上、下、左、右+◻と素早く入力し、音が鳴ればOKなのだ。

LV20 I.Q

■隠しキャラ

コンティニューしてもいいので、最終面をクリア。すると、女の子のCHERRYを使ってゲームをプレイできるようになる。また、I.Qを400以上出すと、犬のSPIKEを使ってゲームをプレイできるようになる。

ウラワザ大募集なのだ!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ(24時間OK!)。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階 電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX:03-5281-5232

これが豪華賞品だ!

LV100:12,000円分のおもちゃ券
LV80 : 8,000円分のおもちゃ券
LV50 : 6,500円分のおもちゃ券
LV20 : 4,500円分のおもちゃ券
LV0 : 2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者:LV80(1名)/東京都 鹿松庸一くん。LV50(4名)/京都府 長家寡くん、滋賀県 出納宗一くん、島根県 キ太郎くん、群馬県 周防隆久くん。LV20(1名)/東京都 梅田光信くん。

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～ はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

従来の高いアクション性はそのままに、PS版としてのオリジナル要素がいくつも加味された『ドラキュラ』シリーズの新作がついに発売。これさえ読めば、なにがどう新しくなったのか一発で理解できまっせ!!



吸って吸って もっと激しく 吸血鬼と 戦うのは たいへん なんです

その1

●悪魔城に展開されるアクションホラー親子ゲンカ

『ドラキュラ』であって『ドラキュラ』でない。PS版を一言でいえばコレです。今までのシリーズはベルモンド一族とドラキュラとの宿命の対決でしたが、今回はドラキュラとアルカードの親子ゲンカのような戦いです(『パロディウスだ！』も親子ゲンカでしたね)。そう聞くと「なんか違うな～」と思われるでしょうが、そうです、違うのです。では何が違うのか列記してみましょう。「A・RPGである」「マップ探索型」「アクション性が別物」「ボスのHPゲージがない」……う～ん、この先「フライングスケルトンが蛇行しない」とか「骨柱の上に乗れない」とか続けると、ウルサイ姑みたいなのでもうやめましょう。というように、数々の違いが指摘されるわけですが、それというのもタイトルが『ドラキュラX』だからであって、これが「ぼくアルカードくん」とか外伝風のタイトルなら、こんなモヤモヤはなかったかもしれません。ではホントのところ、このPS版がどんなゲームかというと、「最初はアレ？と思うけど、段々のめりこんでいく」そんな感じなのです。過去のシリーズにこだわると、絶対に楽しめません。でも懐かしい思わぬキャラクターも登場し、グッとくる場面もあります。そうした部分については、やはりこれは『ドラキュラ』であると思えるわけです。さて、このシリーズは、ドラキュラサウンドというスタイルを作ってしまったほど、非常に独特なサウンドが人気の一つとなっていますが、このPS版の曲はあまり耳に残らないような気がします。今までは死ぬことによって、そのエリアの曲を繰り返し聞くハメになり、曲も耳に残ってきた部分がありますが、今回は自由に移動できるので、曲が耳に残らないのかな……？



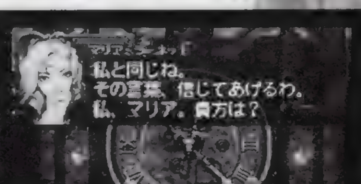
▲初めてプレイすると、15時間程度かかるでしょう。でもクリアしたあとも十分遊べます。



吸って吸って もっと激しく 吸血鬼と 戦うのは たいへん なんです その2

●「ぼくドラキュラくん」も大人になりました?

「X」とタイトルがついていますが、主役はリヒターでもマリアでもなく、アルカード(アドリアン=ファーレンハイツ=ツェペェシュ)です。「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」の主人公だったあのキャラクターかどうかは、さだかではありませんが、ドラキュラの息子として「悪魔城伝説」で父のドラキュラを倒したアルカード本人であることは間違いありません。ただ、「ぼくドラキュラくん」の某敵キャラと同じ名前の敵がこのPS版にも登場するのですから。さて、アルカードの生い立ちですが、ドラキュラ伯爵と人間の女性リサとの間に生まれた、いわばダンピールです。ダンピールといえば、「吸血鬼ハンターD」ということで菊池秀行氏の小説のイラストなどで知られる小島文美氏がキャラクターデザインとして起用され、そのあたりに興味がある人は要チェックですね。アルカードは「悪魔城伝説」で、ラルフ=C=ベルモンドのパートナーキャラとして初登場しました。ラルフでは行けない場所は、アルカードの変身によるコウモリで移動する、というような役割があり、PCE版のマリアがリヒターを超えるというような主役とサブの力関係の逆転はありませんでした。こうしてサブキャラクターにすぎなかったアルカードが主役の座をつかみ取ったわけですが、これは「グラディウス」のモアイが「モアイくん」、「ゴエモン」のエビス丸が「からくり迷路」というパターンと同じと言えるかもしれません。なお、「悪魔城伝説」のパートナーキャラは、アルカードの他にサイファ=ヴェルナンデス(後にラルフと結婚し、その子孫がシモン)、グラント=ダナスティがいますが、この名前は覚えておきましょう。



▲クリアするまでに何回マリアに会えるのでしょう。そしてリヒターにも果たして会えるのでしょうか。



吸って吸って もっと激しく 吸血鬼と戦うのは たいへんなんです その3

●操作をマスターして、アクション大魔王になろう

このゲームのアクション性は、ムチの「バシッ」という感覚から、剣の「サクッ」、またはロッドの「ボクッ」、そしてナックルの「バンッ」という感覚に変わっています。このようにさまざまな武器が装備できますが、その中で最も使えるのは、メイスやロッドなどの上から振り下ろすタイプの武器です。アルカードの上方や後方など当たり判定が大きく、剣では切れない微妙な高さのロウソクも簡単に壊せます。また剣より少し振りが遅いので、攻撃のタイミングがずれても敵に当たるという利点もあります。また、武器によってはあるコマンドを入力することによって、武器の隠された能力を引き出すことができます。このコマンドは格闘ゲームによくあるコマンドで、すぐわかると思いますが、この技が出ない武器がほとんどなのであきらめずに探し出すことが大切です。とくに中盤に入手できるある武器のコマンド技はとても強力で、攻撃力の高い武器を装備するよりも有効です。パラメータの数値にとらわれず、実用度という点を重視して武器を装備しましょう。防御面では盾を装備することにより、敵の飛び道具のほとんどをガードすることができます。今までのシリーズには盾ガードという概念がなかっただけに、この有効な防御手段を忘れてしまいがちです。戦術指南を見てみると、盾をつねに出して戦っていますが、やはり盾が重要な攻略要素となっているのです。盾のボタン設定は最初□か○になっていますが、R1かR2にして常に盾を出したままにしておくと、戦いやすくなります。ボス戦では最初に登場するベリガン&ギャイボンの火炎、次に戦うドッペルゲンガーLV10の短剣をガードするコツを覚えて応用しましょう。



▲通常はあまり必要ないけど、ボス戦では盾ガードが有効。でも後半はほとんど盾を使わないかも。

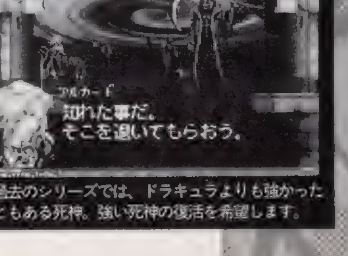
悪魔城ドラキュラX はじめて物語



吸って吸って もっと激しく 吸血鬼と 戦うのは たいへん なんです その4

●復活してほしいのはドラキュラ伯爵だけじゃない

倒しても倒しても復活するドラキュラ伯爵。しかも復活すると兜甲児からアナゴさんへと声変わりしたドラキュラ伯爵。この偉大なるドラキュラ=ヴラド=ツェペェシュ公は、今作のラストでも死んだふりをしています。また復活するはずですから……おそらく。では、今度復活するときは、どんなゲームになるのでしょう。というより、ユーザーはどんな『ドラキュラ』を望んでいるのでしょうか。もちろんこのPS版の続編が出てもそれはそれで歓迎すべきことで、マップ探索型の『ドラキュラ』という新たな方向性をこのまま終わらせるのはもったいないことです。でも、その一方で「ステージクリア型」「主人公はベルモンド一族」「ムチ」「死にながら学習していく難易度」「ボスまで死なずにたどりつく緊張感」みたいな正統派『ドラキュラ』をもう一度、という気持ちもあると思います。あるいは『ドラキュラII～呪いの封印～』のように、町があって人がいて、という一般的なRPG風のものもいいでしょう。ただ3Dポリゴンだけは、やめてほしいですね。それでは『キングスフィールド』と区別がつきません。それに最近、あるゲームで「なんで?」と思われるものがありましたし……。ところで、『ドラキュラ』の敵キャラといえば、死神がスターとしてレギュラーの座を得ていますが、今までに1度しか登場していないけどそれだけでは惜しい敵キャラがいます。女吸血鬼のエリザベート・バートリーです。彼女は『バンパイアキラー』の終盤のボスとして登場しましたが、死神に並ぶスター性を持っているので、再び登場してほしいものです。アルカードと同じ吸血鬼の血を引く者同士、今回登場してもよかったのに。



▲過去のシリーズでは、ドラキュラよりも強かったこともある死神。強い死神の復活を希望します。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

へい、いらっしゃいっ！　お客さん、運がいいねぇ、今日はとくにイキがいい電撃コラムスが入ってるぜ。さっそく……え、前にもいった？　気のせいだよ、お客さん。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。16個のコントローラを華麗に操る（?）先生にお便りを！

★あの「ゲえむ道」の続き〜腰と兄とハードとボタン〜

どうやらキーワードは「ときめきセンサー」。問題はセンサー本体がシミだらけになってしまうこと。なのでセンサーを別売りにしましょう。名づけて「マイときめきセンサー」。普段は腰に装着しましょう。質問！「腰」って字はなんで「月」と「西」と「女」ですか。

さて、ついにこのコラムでこの話題をするときがやってきました。今まで暖めていたネタ、僕の一番好きなゲームハード「インテレビジョン」（図１）についてです。パチパチパチ。…といっても誰もこのハードのことを知らないと思われるので、まずはご説明から。

発売されたのはたしか昭和54年ぐらいでした。そのとき僕は小学４年、前々回書いたＳＧ－1000を買った２年も前の話です。兄と２人でお金を出しあって、初めて所有したコンシューマーハードでもあったインテリジェントなテレビジョンゲーム「インテレビジョン」は当時からすでに16ビットＣＰＵを装備しており、サウンドは３重和音（笑）画像解像度は96×150の16色（笑）という、インテリの名に恥じないスペックを誇っていたマシンでありました。開発はマテル・エレクトロニクス（たしか米国）、販売はバンダイで、当時のライバル機、カセットビジョンやぴゅう太などとは比べものにならないぐらいの優れたハードであったと覚えております。

「インテレビジョン」の魅力はその斬新なコントローラ（図２）にあって、縦持ちのイカしたフォルムに合計16個のボタン（歴代１位／風上調べ）とアナログコントローラ（見せかけだけで本当はデジタル入力だったのかも……現在、僕のインテレビジョンは壊れていて真相は不明）とゲームごとのゲームシート（簡易取説のようなもの）を取り替える画期的なシステムです。その16個のボタンから繰り広げられるゲーム展開は、それまでのゲームを一変し、すばらしく新しいゲーム性を僕に見せてくれた。

その今でも十分通用（いや、それ以上か？）するゲーム性を持ったソフトの紹介は、また次号にて。



イラスト／風上旬

•このスペースを有効に使おうのコナ•　「トゥーム」クリアしましたっ　EDがあっさりだったのがくやまれる。しかしこれでやっと「FFVII」に復帰できるぜへ！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

最近、会社の（編集部まわりのローカルな）ネットワークシステムが不安定でショボショボな気分です。どーなってんだ、チクショー。

『ファイナルファンタジーVII』：アクセスを意識させない技術

なんか、そろそろ「ＦＦⅦ」のネタをやめようかと思ったら、読者から「ムービーとポリゴンの同期を取ったゲームなんて見たことない」という手紙をもらった。ということで、今回は「ＦＦⅦ」の技術的な部分について書こう。

さて、「ＦＦⅦ」の最も特徴的なことの１つに「アクセスの速さ」がある。だが、これは正確にはアクセスが速いのではなくて、速く見えるようにあらゆる努力をしているということだ。考えれば当たり前の話で、物理的にＰＳのＣＤのシークタイム（信号読みとり部分の移動時間）は決まっているし、データ転送速度も決まっている。誰がプログラムを作っても「読む時間」とか「書く時間」そのものは変化しないのだ。

では、どうすれば速く感じるようになるか？それは「アクセスを意識させないようにする」ということ…といいつつも、実際に「ＦＦⅦ」のプログラムを書いたわけじゃないから、これから書くのはあくまで動作から見た推測。外れていたらごめんなさいなのだが、まあ大きく外れていることはないと思う。

ということで、まずマップの読み込みから見ていこう。このマップのアクセスってのはＣＤ（－ＲＯＭ）のＲＰＧにおいて、戦闘と並ぶ泣きどころの１つなのだが、これの解決法が実におもしろい。北コレル山の麓にある村…というか、ボロいテントの建ち並ぶところがわかりやすいのだが、ロープウェイに向かうために歩いていくと、画面の中央あたりで「キュキュッ」と音を立ててＣＤがアクセスする。これは、データを読んでいるのではなくて（データを入れておくような余分なメモリがあるとは思えない）、明らかにシークのみをしているのだ。

これは実にうまくＣＤのアクセス時間を短縮する方法だ。というのも、ＣＤの読み込みは、データを読み取って転送する時間もさることながら、実はシーク時間が無視できないほど大きい（これはＣＤの原理的な問題なので、ＣＤが現在の規格である限りは事実上解決できない）。「ＦＦⅦ」では、このシークをマップの途中で「どっちに行く」と判定して、先に実行してしまうのだ。そうすれば、ＰＳのメモリは２メガバイトで、実際のマップのデータなどが600キロバイトぐらいとすると、２秒ほどでアクセスが終了することになる。結果として、「アクセスタイムが短く感じる」わけ。

このアクセスの短縮（感）を極限まで押し進めたのが「戦闘」だ。エンカウントする瞬間にシークし（ここで一瞬キャラクターの動きが止まる）、マップと基本的なプログラムの読み込みが行われる（と思われる）。そのあとマップに向かってカメラが回転しながら下りていくうちに、キャラクターのデータの用意を行うという物凄い処理をしている（カメラが移動している時にＰＳ本体をけっ飛ばしてエラーさせると、ここでデータを読んでいたのがわかる。なお、これでＰＳが故障しても責任は取れません）。

実際に戦闘が始まるまでの時間はエンカウントからだいたい７秒前後。この間、一瞬たりとも画面が止まらないのだから、本当によく考えられていると思う。

と、まあこんな風に「アクセスを意識させないように作ってある」のが「ＦＦⅦ」の特徴なわけなのだが、これはデータのセーブの速さにも及んでいる。

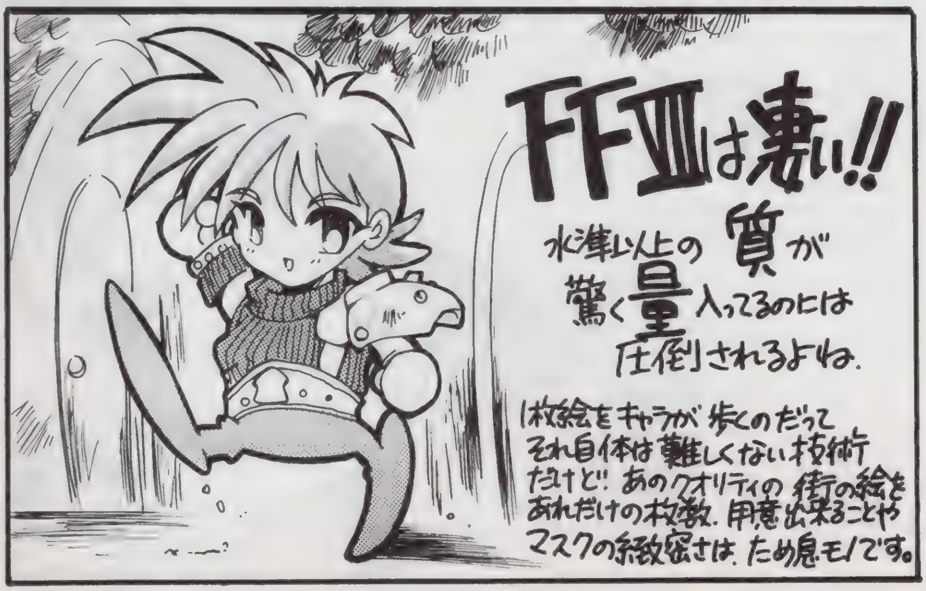
セーブを選択すると、スロットの選択を行わせるわけなのだが、ここで素早くボタンを押すと「メモリーカードアクセス中です」というエラーが出てしまう。つまり、実はこの段階でメモリーカードの中身を読み込んでいるのだ（知る方法はないが、多分「セーブ」を選択した瞬間からアクセスは始まっていると思う）。そして読み込み終わったデータを元に「データの検索」を行い、画面に表示しているわけ。これなら速く動くように見えるに決まっている。

そして、「ＦＦⅦ」の売りの１つである動画とポリゴンの合成なのだが…これが実は、作るのは面倒だが、それほど驚くようなことではない。ＰＳでもすでにいくつかのゲームで実現されているものと同じ。と、ここまで書いてきたことで、すでにわかっていると思うが、実はデータのセーブを除くと「『ＦＦⅦ』でしかやっていない」ということはほとんどない。ＣＤのアクセスを意識させないのは「キングスフィールドⅡ」「Ⅲ」がやっているし、動画とポリゴンの合成は『ギャラクシアン3』や『RebelAssaultⅡ』がやっている。はっきりいえば、１つ１つの技術を見るなら、それほど驚くこともないし、それほど複雑なことをやっているわけではない。単に、今まであった技術を集大成しただけ…といっても間違いではないだろう。だからといって「ＦＦⅦ」はスゴくない…のではない。

本当に凄いことは、「ＦＦⅦ」のサイズのゲームでこれほど緻密に「アクセスタイムを意識させない努力」や、卓越したグラフィックを見せるためにここまでの努力をしたことなのだ。

ゲームを作る難しさはサイズに比例するというか、サイズが２倍になると難しさは４倍になる…というように、サイズが大きくなるととんでもなく難易度が上がっていく。

ましてや「ＦＦⅦ」は明らかに、現存する限りでほぼ最大に近いＲＰＧで（日本では間違いもなくナンバーワンだ）、それをまとめあげるだけでも一苦労なのは確かだ。そのゲームで、これだけの努力をしたのだから、まさに開発スタッフには頭が下がる思いだ。その意味で「ＦＦⅦ」は、本当に技術的にすごいゲームだし、まさにお金を払う価値のある作品だと思う。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ RPGもたしなまれます。

★春一番も吹いたよ！て引き続き『ＦＦⅦ』さ

今年もまた春一番が吹きました!? 毎年ニュースで春一番が吹いたというのを聞くと春がもうそこまできているんだなぁって感じますね。知っていますか？ この春一番の吹く条件というのは３つあって、１つ目は立春から春分の間であること。２つ目は、日本海側に低気圧があること。３つ目は、風速８ｍ以上の南風で気温が上昇することだそうです。しかし、まだ余寒があって庭先の沈丁花のつぼみも今か今かと咲くのを待ち焦がれているようです。

さて、今回のレポートは前回に引き続き『ファイナルファンタジーⅦ』をお届けします。といっても実は今だに「コスタ・デル・ソル」まで行っていません（まだまだ時間がかかりそうな気配!?）……なのでその途中経過をレポートします。まずは、多種雑多なお店が建ち並んでいるウォールマーケットから。食いしんぼうな私（!?）は「食べ物屋」に３度入って３食ともちゃんと食べてみました。とくに焼き肉定食は、ジュウジュウと肉を焼いている音と煙で、本当にこちらまで匂ってきそうです。あと、「居酒屋」のスポットライトのステージをクリックすると、歌えてしまうというイベントがあったら楽しいなぁと思うのですが…そしたらやっぱり♪ 十八番の〝銭方平次〟と〝男船〟でしょう!! それから「男男男」のジムでマッチョな人とのスクワット対戦は、意外とタイミングが難しいです。でもこの勝敗によって入手できるクラウドが女装するためのカツラが茶髪カツラなど、デザインが違ってきますから。

次に、神羅ビルにたどり着くためにワイヤーを伝って登っていくシーン。途中ターザンのようにケーブルをつかむ場面がありこれもまたタイミングが難しかったぁ。これもゲーム的な要素があって楽しめました。それから神羅本社ビルへ。念のために非常口からビルに潜入しましたがここは超高層ビル…。これまた登るのにかなりの体力が必要な長ぁ―い階段が待っていたぁ。強靭そうに見えるバレットもあまりの階段のキツサに途中で肩で息をしている姿が見られるのが、何だかちょっと人間ぽくっていいですね。それにしてもティファは平気のへの字でみんなと会話ができるのです。女はやっぱり強いわぁ―!!

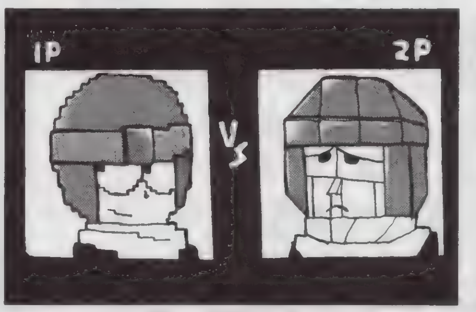
そして、何といってもそれぞれのキャラクターのリミットブレイク時の映像がすっごくきれいでカッコイイ―出来栄えです。このリミット技は、使えば使うほどレベルも上がって行くので次にどんな技をマスターするのかもプレイの楽しみの１つになりますね。ティファに関しては、スロットを回してリミットブレイクするというのがおもしろいです。

ふぁ～それにしても「コスタ・デル・ソル」までは、まだかいなぁ。春一番も吹いてこれから暖かくなるのかと思うと、早く南の島に行きたいわぁ―!! ホントに…。さてこのところ、仕事の合間を縫っては相変わらず『ＦＦⅦ』にはまっている私ですがちょっと睡眠不足気味です。もうすぐ春…といえば春眠暁を覚えずの季節かぁ。楽しみ、楽しみ!!

★決戦前夜・迷えるコヒツジの見る夢は…

痛い。いろいろと痛い。１つのプロジェクトが終了して、身も心も軽くなったハズなのに、いわゆる「フツーの生活」に戻ったとたん、それまで忘れていたこと、無視できたこと、気づかなかったことが、強烈な「現実」となって襲いかかってきます。なまじ時間に余裕ができただけに、考え悩む機会が多く、何かで気を紛らわせていないと、「自由」の責任にツブされてしまいそうです。考える時間は年をとって、カラダが動かなくなってからで十分と思っている僕は、とりあえず自分でバンバンイベントを用意して、その流れに身をまかせてしまう生活が手っ取り早いので、先日も「ＡＯＵ1997アミューズメントエキスポ」に行って「さて、まわりはドンなモンでしょうか？」というのを見てきました。

ＰＳとの新型互換基板を使用しているとウワサの、ナムコ「鉄拳３」や、やはり移植などの点でＰＳファン注目（？）のタイトー「Ｇダライアス」、ほかにも大人気ゲームの続編『ストリートファイターⅢ』や、『ヴァンパイア・セイヴァー』、ＳＮＫのポリゴン『サムライスピリッツ』など、今回は目玉タイトルが目白押しだったので、業者日だったにもかかわらず、人がムチャクチャ多かったです。見に来た人の中には、オペレーター（簡単にいえばゲームセンターの店員さん？）の方もいらっしゃったのですが、仲間数人で「うわ、アイツむかつく。ウチの店にきたら、ウラにつれこんでブン殴るぜ」みたいな会話を、会場の熱気に興奮してか、声も大きく話しているので、「ゲームセンターのバーチャルゲームに影響された高校生が殴る蹴るの暴行」とかいう事件のニュースを聞いても、「あぁ、ありそうだなぁ」とか不謹慎にも思ってしまいました。話がそれたので戻しましょう。どのメーカーもポリゴンで表現されたゲームを意欲的に制作しているようでしたが、プレイヤーの反応を見ていると、オブジェとＢＧで表現されたゲームの方が、人気があるみたいです。「メーカーの作るゲーム」と「ユーザーの求めるゲーム」の表現方法が、どうも違うような気がします。僕はグラフィッカーで、未だ経験したことのないポリゴンを使用したグラフィックを仕事にすることには、どうしても不安と抵抗があるのですが、仕事とあっては、やらなくてはならない。知り合いに話を聞いても、ポリゴンは「恐い」「難しい」「飽きる」などの意見を聞くというのに、仮にすべてをガマンして一所懸命つくったゲームが、ユーザーに「ポリゴンだからキライ」とかいわれることを考えると、悲しいというか、複雑な気分になります。それはポリゴンが悪いのではなく、できたゲームがおもしろくないのが悪い。それともポリゴンでヘタクソなグラフィックを描く、自分が悪いのでしょうか。それで納得できるかどうかは、「実際にポリゴンの仕事をしてから考えろ」ですかね。うーむ、ただでさえ小心者なうえ、次の仕事が決まってないせいもあって、かなり心配。なんだ、けっきょく楽しいＡＯＵショーにいっても悩んでいるとは……おろかだ（笑）。



林田篤プロフィール

電撃ＰＳ編集部に出没する、ヘンなドット絵描き。
最近特に「人として度」の低下が激しいので、次のタイトルは早急に発見されたし。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原のことだっておまかせなのです。

★業界再編か？～ゲームソフト流通にまたもや変化が

毎年のことですが、2月はとても忙しい月でした。本業の方は年度末で、自社の決算や棚卸しに関わる作業や整理だけでも大変な時期なのですが（日頃仕事を溜めてるからだという説もありますが)、お付き合いのある編集プロダクションさんやソフトハウスさんから「年度内にこれをしておきたいんだけど」といった相談事も大変多かったんです。

まして2月は28日しかありませんから、この間書いたばかりのこのコラムの原稿も、もう今回の締切が迫ってきました。まあ、前回の入稿が遅かったというのも原因の1つでしょうけど。

この本が隔週刊になって、仕事としてはちょっと忙しさが増しましたが、ニュースをあまりタイムラグなしにお届けできるようになったのは、とても良いことですね。と思っていた矢先、またまたビッグニュースが2つ飛び込んできました。任天堂「NINTENDO64」大幅値下げと、初心会の解散です。今回は予定を変更して、このニュースを中心にお送りしましょう。

この2つの出来事の直接の原因は、みなさんご想像の通りエニックスの離反劇です。誰よりも『ドラクエ』ショックの恐ろしさを知り抜いている任天堂が、打撃を最小限に抑えるべく次々と抜本的な対策を打ち出してきたのです。

じゃあ、任天堂が経営的に苦しい立場に立たされているのかというと、決してそうではありません。ＴＶゲーム市場において、プレイステーション（ＰＳ）の一人勝ちの様相を呈しているのは実は国内市場だけであって、海外ではいまだに任天堂が圧倒的なシェアを誇っているようです。実際、決算を見ても非常に高収益を上げています。

しかし、任天堂が恐れているのは国内でのイメージの低下でしょう。「スクウェアに続いてエニックスも任天堂を見捨てた」「ＴＶゲーム業界のトップの座はＰＳが奪った」という風潮が広まりつつあります。加えて「NINTENDO64」では現在これといったビッグタイトルが見えて来ないという不安感があります。今回の2つの出来事は、新規ユーザーの増加率を低下させないためと、流通を再編成して価格の乱れ等を抑えてイメージを悪化させないための対策ですが、ライバル他機種の流通の変化等も無関係ではないようです。

初心会については以前連載した「秋葉原講座～秋葉原の歴史編」でお話したことがありますが、もう一度おさらいしておきましょう。初心会は任天堂がカルタや花札を中心に取り扱っていた頃に結成された一次問屋約60社からなる親睦団体で、約30年に及ぶ歴史があります。ＦＣの大ヒットで任天堂と共に急成長をして、任天堂関連商品＝ＴＶゲーム流通を独占することとなりました。

まあ数年で急成長した組織ですから、当時から流通の片寄りや発注システム等の問題点も多数ありました。しかし、なんといってもハードもソフトも爆発的に売れていましたから、あまり表面化しなかったのです。

ところが、ソニーがＰＳ発売にあたって独自の流通組織を編成し、ＰＳの勢力拡大に比例してその取り扱い量が増えてきました。また、セガも大手問屋を中心にセガ・ユナイテッドという販社を設立し、初心会系列の問屋からの離脱を図ったのです。セガはこの間バンダイとの合併を発表しましたが、これによって玩具流通をも巻き込んだセガ系商品流通の再々編成があるのでは、ともささやかれています。

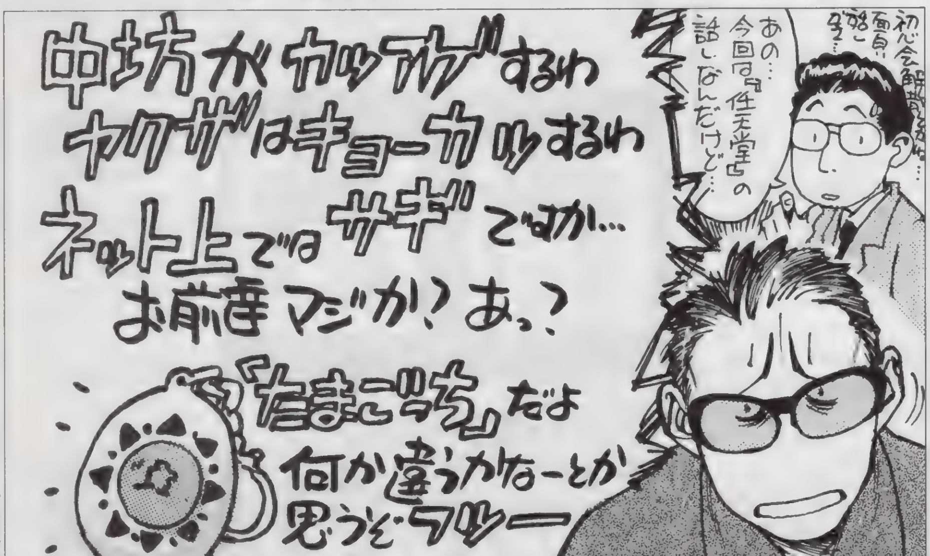
こういったハードメーカー主体の流通再編成に加えて、ソフトメーカーや他業種が主体となった流通再編成も進んでいます。スクウェアやカプコンといった大手ソフトメーカーが主体となって作ったソフト販売会社「デジキューブ」はその代表格で、ハードメーカーとも連携を取りながら「コンビニ流通」という新しいジャンルを作り上げました。

こうなると初心会系列の問屋ではＰＳ系やサターン系の商材はもちろん、大手ソフトメーカーの売れ筋ソフトも仕入れができないという状況になりつつあるワケです。また、任天堂サイドでも旧来の初心会流通の悪かった部分が表面化して来ていて、これを改善する必要にも迫られた、というのが今回の解散劇の原因であるようです。

加えて「NINTENDO64」の本体価格を大幅に下げることによって、流通在庫（出荷はしたけれど、まだ問屋や販売店にあって消費者の手に渡っていない在庫）の投げ売り等を予防しようという狙いもあるようです。

■ＰＳが発売から2年間で公称5百万台の出荷に対し、「NINTENDO64」は半年で約2百万台と、出荷ベースで見る限り「NINTENDO64」の売れ行きは決して悪いわけではありません。しかし、この先よほど魅力的なビッグタイトルが発表になる、もしくは記録可能な外付けメディアで革新的な環境が提供されるというようなことがない限り、劣勢を挽回するのは苦しいでしょう。任天堂ＴＶゲームの黎明期から付き合ってきた私としては、何とかここでがんばってもらいたいと思います。ＰＳにしてもサターンにしても、競争相手が強ければ強いほどお互いに成長していくのですから。

■前回「たまごっち」フィーバーについてお話ししましたが、悪質な詐欺事件が増えているようです。最近これに限らずインターネット上では怪しげな商売の勧誘が激増しています。賢明な電撃読者のみなさんは大丈夫だとは思いますが、くれぐれもうまい話にはご注意を。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

夢と勇気の読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

メロメロでハフハフな貴方は最近いかがですかぁ？　春の気配にビクッとしたりなんかしちゃったりして……今回は広川太一郎調でいきまスルーパス。え？　もう飽きた？　じゃヤメ。奴隷。

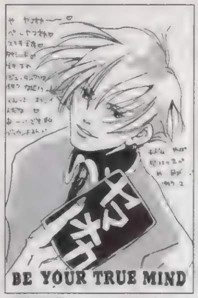
奴隷の PS Dorei-do

ＰＳの奴隷は春休みだし車の免許取ろうかなぁ、でもたまってるゲームを一気に攻略するのも良いなぁ……なんて感じに悩んでしまうＰＳ及びゲーム全般にダッシュ勝平な貴方にお送りするゲーム以外もＯＫな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなモノでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってグーですから。

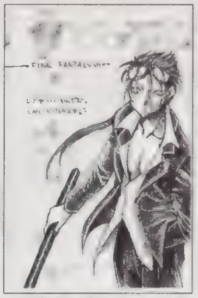
悲しいことがあると……ついつい読みふけってしまうんです。私。PSの奴隷、略して「DPSど」は傷んだ心のトリートメント。ホッとするホットコーヒーみたいな感じです。全部で11ページもあるし。当然、一番気持ちいいのです。文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌中最強！ 貴方のハガキが命です！ 当然、強く賢く格好良く！……すいません、格好良く言い過ぎました。はあ。もしも……ハガキが送られてこなかったら……どうしようかなぁ、はなくそ。ってくらいキビシイ現実なので、ハガキください。

さあ、春だ！ 出発なの！ きらめく心でハガキでゴー

入学、入社祝いにPSゲット予定の貴方はDPSどにハガキも書きましょう。それがPSユーザーの義務です。……なんてこと口が裂けても言えません。書いてるけど。



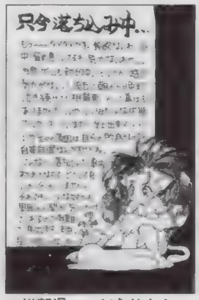
▲奈良県 ジョリ谷ピンタさん：そう考えると主人公は個性弱いです。


▲北海道 香月りんさん：しかし最終的に彼らは一体どこに……謎です。

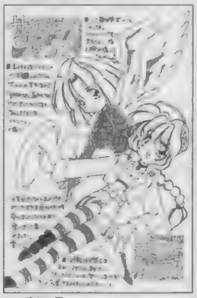


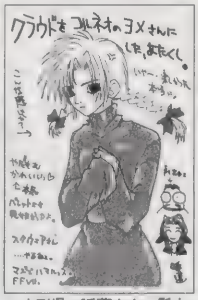
▲奈良県 しずやえがくさん：時間かかりますよね、このゲーム。ガッツです。

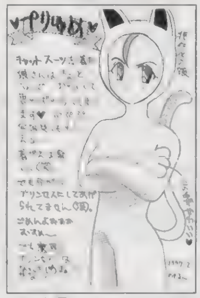

▲福岡県 うに頭さん：怒ってます。でも……オヤジは……ね。腕てっぽうだし。



▲滋賀県 ごぢうりさん：……ガンバッテください。遅いかもしれないけど……。


▲愛知県 ゆきのさん：コントローラだと、コンフィグをうまく設定しないと。

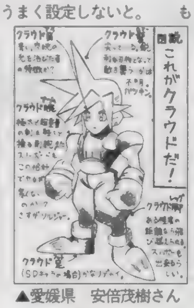

▲山形県 睡蓮さん：髪立ってなくなるんですね。でもまだ硬そうです。


▲栃木県 めもるんさん：非行状態で変な服はスゴクカワイイですよね。


▲大阪府 こよみんさん：気持ち悪げなゆびがカワイイのです。



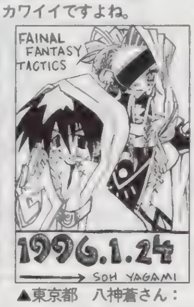
▲福井県 高希さん：良いと思います。自分の好きに楽しみましょう。



▲愛媛県 安倍茂樹さん：元、全裸のソルジャーですから。ねぇ。

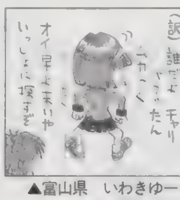


▲神奈川県 愛丸さん：ヒュルヒュル空飛ぶ人は……無職でしょう。



▲東京都 八神蒼さん：ちゃんと発売日通りに出るか問題です。

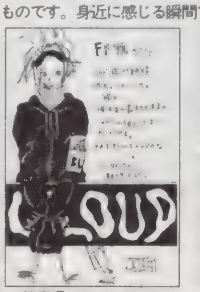



▲富山県 いわきゆーしさん：ちょっとガラ悪過ぎです。でもよく考えるとかなりイヤな街です。

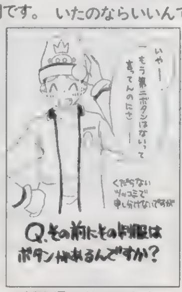
◀東京都 昴六連さん：一緒に帰るってとても重要です。ドキドキものです。身近に感じる瞬間です。


▲福島県 酸性雨・Nさん：本当に花売っていたのならいいんです。


▲大阪府 天国寿子さん：彼の強さをの根本は母？ 真実は？



▲静岡県 けどこのさん：賛同者多数です。悟空じゃないんだから（笑）。



▲新潟県 りるひなさん：毎回のハガキ裏のコメント、全部読んでます。


▲大阪府 鈴乃谷凪宮さん：しかしガオウってのはどんなワザなんでしょ？

「奴隷っていうタイトルのイメージが悪くてイヤです。なんとかしてください。あと、ハガキはもっと面白いモノを選んで載せて下さい。そうすれば今みたいに小さくてゴチャゴチャしないハズです。近況報告みたいなハガキが多い気がします。このコーナー以外は不満がないので電撃プレイステーションはこれからも買うつもりですが、自分にとってムダなコーナーがあるのはイヤなので意見してみました」兵庫県 八巻重文さん：

まずは、タイトルから説明します（これは以前に書いたことがあるのですが、最近参加し始めた読者様は読んでないですもんね、そんなの）。「奴隷」という単語は当然、PSを愛している、PSに死ぬほどまいっているという意味で使っています。99%はこれだと思ってもらって間違いないでしょう。では残り1%は何なのか？ これはゲーム大好きでベロベロでヘモヘモな私たちのささやかな良心だったりします。人類の歴史で最も悲しいのは「誰かが誰かの言うことを生まれたときから無条件で聞かなければならないと決まっていること、またはそう思わされてしまうこと」＝「奴隷」なのではないでしょうか？ 表面的には何もないように見える日本でさえ、イジメや様々な差別が存在します。世界的に見れば、もっと大規模な差別が大胆に行われています……「悲しい」のは昔からあまり変わっていなかったりするのです。「奴隷」という単語を見る瞬間、そんな過去や現実を見つめ直し、もしも自分の身近に何か問題があるなら、それに向かい合って行動してくれたら…。読んでくれている貴方に、そんな感じのことが伝わればいいなっていうのが1%の中身です。「ゲーム誌でそんなのムダじゃん」と言われてしまえば確かにその通り。まあ、だから1%なのです。何かを感じてくれと強制しているわけでなく、とにかくそういうのも大事だよっていうか……。そして面白いハガキのみを載せろという意見ですが、DPSどでは今後もこのゴチャゴチャでいくけど、ページを最大限に活用し、いろんなハガキを掲載していく体制を続けていくと思います。面白いと感じる部分は個人の主観によって変わりますしね。ダメですか……こういうの？

「ゲームをしてて泣くのって変ですか？ 最近『FFVII』で号泣してたら、兄に笑われました。だって本当に悲しかったんですよ」新潟県 チットさん：

思いきり泣いていいんじゃないでしょうか？ 「感動して泣く」のに我慢する必要はないと思います。「叫ぶ」とか「怒る」は大抵我慢が必要ですけど（笑）。

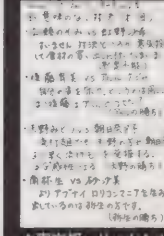
りボコン0点な人

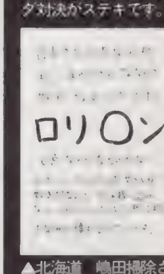
愛のあるユニークで

2週間前と状況変わらず。つまり1カ月前と同じ。（ほ）

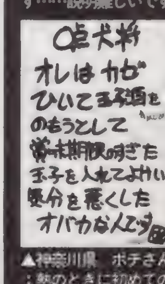
やあ。炉瀬桜零点奈人の始まりだよ。今回は、ワープロ述べた打ち出擬いてみようかな。……と思ったが、3行で[illegible]まだまだだな、ATOK9。

それはそれとして、先日平吉くんと秋葉原に行きました。目的はもちろん『トゥルー・ラブストーリー』のポスタードリーム。しかし場所は某ソフト○の店先ということで、かなり恥ずかしい思いをしました。秋葉原に詳しい人ならピンとくると思うけど、あそこのポスドリって完全にさらし者ですよね。店の外にあって、道路に面していて、人通り多くて。おまけに冬は寒い！ 小銭が切れたらCDを買う人の列に混じって両替しなくてはならないし（わたしゃ小銭切れるたびにジュース買ってましたよ）。そんな思いをしてまでお金をつぎ込んでみたものの、出てくるのはなぜか天野ばっかり……。なんか凄く偏ってるんですけど。大本命ののぞみは、結局「交換」という形で手に入れたけど、やっぱり自分の手で引き当てたい！ ってことで今度また挑戦しに行きたいです。でも1人で行くのは嫌です。あそこで1人で遊んだという、（う）さんの度胸にはまったく恐れ入ります。


▲東京都 リッケンバッカー330さん：ムダ対決がステキです。



▲北海道 嶋田掃除さん：厳密には違うのです……説明難しいです。



▲神奈川県 ポチさん：熱のときに初めてのコトはしちゃ×です。

梨奈を構成する要素はたった2つしかありません。七瀬さんの絵と、荒木（香恵）さんの声。これだけです。この2つさえあれば、どんな設定でも甘んじて受けるところですが、現実には半身が欠けてしまった。これにさらに、今まで思い描いていた「可梨奈像」の食い違いが追い打ちとなり、「もう俺の知ってる可梨奈じゃない」ということになってしまったワケですな。最近すっかり冷めているのもそのせいです。こういう業界に身をおく者として、本当はこんな事思っても書いちゃだめなんだろうけど。どうせノドのネームだし、誰も読んでないからいいか。やや、なんか愚痴っぽくなってしまった。まぁいいか。今後はあまり「あずか」に関することは書かないかもね。あ～ぁ……てな所でそろそろ文字数も尽きてきました。今回はこのへんということで。（ほ）……と、思わせておいて、いきなり実は（次のページに続く!!・ほ）

ソ○トーの前のポスドリは既に「同級生」らしいです。世の中移り変わりが激しすぎ。（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！ 超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近い……？ でもハガキは送って欲しいです！ 突然仕切り直しだし。

あんまりマジで考えるとイカンよね。何事も。詩織、髪の毛の色、校則違反だし。きっと。（魔）

以前の「ロボコン0点な人」で、最近の「あすか」に関する商品展開に不満を感じていると書いたけど、実は完全に個人的な感情によるモノです。あんまり気にしないで下さい。その不満のほとんどは可梨奈に関することなのですが、ここでその理由を書いちゃいます。えー「あすか」のキャラたちには明確な私生活の設定はあまりなかったワケで、長いこと「可梨奈って普段はどんな娘だろう」とか思っている内に、まったく個人的な「可梨奈像」が私の中で出来上がってしまったんですよ。で、最近の小説やコミックなどを見てると、その可梨奈像をことごとくぶち壊してくれてるなぁって。しかも父親がパイロットだの、中学は乱女じゃないだの、知らない内に公式設定が出来上がってるし。普段なら、こうした公式設定は喜んで受けるのですが、こと可梨奈に関しては、そう簡単には割り切れないものがあるのです。私にとって、可

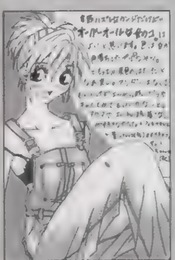
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

N64を値下げ後に買おうと思う。一緒に買うのは『パワプロ』だな。サクセスモードは野球版『ときメモ』というイメージもなくはないが、まー面白いからどーでもイイや。（中）

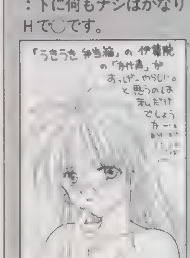
この号が出る頃はどうだか知らないけど、世間では「ＦＦⅦ」で盛り上がってるようで。俺はあの移動マップが気に入らないせいでパスしたけど。あとはみんながやるからやる、というのは俺の主義に反するということもあるか。まあそんなわけで、最近は再び『パネルでポン』に手をつけている毎日です。なーんか数カ月ぶりにやったら、スーパーハードのクリア率が下がってて腕落ちたなー、と実感。

それはさておき、「ＦＦⅦ」をパスした俺だけど、記事は流す程度だけど見てるよ。キャラの中で気に入ったのはティファですか。最近の傾向としてどうもストレートロング系に弱いなー、俺って（笑）。まあ、俺はとりあえずは見た目から入る人なんで、実際にプレイしたら他のコに転ぶかもしれんけどさ。

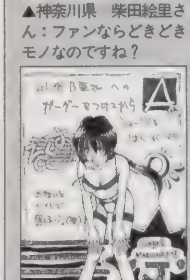
しかしあのキャラもそうとうムチャなカッコで戦うよなぁ……ミニスカで格闘、しかもチチがジャマ（笑）って感じ。まあ、これはほとんどのＲＰＧの攻撃系女性キャラにいえることか。かといって、リアルな設定を採用するとイイってわけでもないよな。それだとビキニ型鎧なんてとんでもないどころか、アマゾネスよろしく胸を切除しなきゃならん。クノイチは諜報専門でＳＥＸ漬けってか？　こんなのばっかじゃロマンスもクソもあったもんじゃねぇぞ。やっぱ、多少ムチャでもパッと見勝負でいいよね。そんでもって、俺たちゃティファ萌え～とか言ってるわけですか。バカです。でもバカでいいや（笑）。

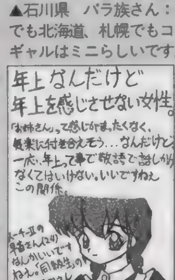

▲青森県　児玉啓太さん：下に何もナシはかなりＨで○です。


▲宮崎県　宮本順さん：ムチャ装備です。強固な魔法膜が彼女を守ります。


▲神奈川県　柴田絵里さん：ファンならどきどきモノなのですね？


▲石川県　バラ族さん：でも北海道、札幌でもコギャルはミニらしいです。


▲愛知県　北原健光さん：イロイロあるみたいですねぇ。デート用とか。



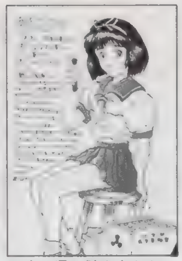
▲奈良県　桝神わたるさん：早苗さんは二重人格も○ですか？


▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：シド＝ブラウン説は編集部でも話題です。



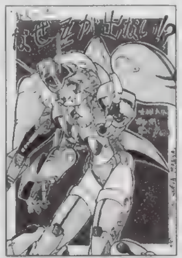
▲静岡県　藤沢ユトロさん：いったいいつになったら会えるのでしょう？

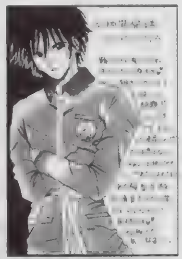

▲広島県　幡田忍さん：縦書き丸文字が特徴です。読みやすい？


▲富山県　艶山車さん：ＧＭに詞を載せた強引な曲なのに気持ちいいです。



▲岡山県　網島志朗さん：髪のボリュームがとんでもないです。


▲山形県　ＳＰＥＡＲさん：当然キュベレイも欲しいですよね。


▲福岡県　草壁篤紀さん：主人公、いつもは目立ちませんもんね。


▲京都府　樹塚ともかおさん：極めたモノの哀愁でしょう。勝って当然。


▲北海道　月夜野ひすいさん：さて、ああなりましたが……いかがです？


▲神奈川県　マーチンさん：楽しいですよね。男の子は書くこと困るけど。



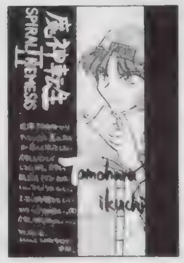
▲石川県　ういさん：なぶり殺しは……でも、やなオバサンでしたよね。

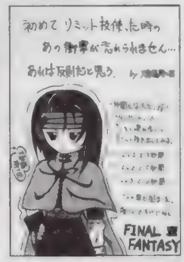

▲東京都　卯月渉さん：首のヒモはオシャレなだけなんでしょうか？


▲大阪府　宗高ゆうきさん：デキなかなかバッチリです。「ドラキュラ」。



▲奈良県　満月桜さん：特にＵＰがキツイですよねぇ（笑）。


▲東京都　松崎要さん：戦闘の遅ささえ解消されればＯＫなゲームです。



▲大阪府　天魅羅騎士団さん：彼はガオーなわけで。空、飛びますし。

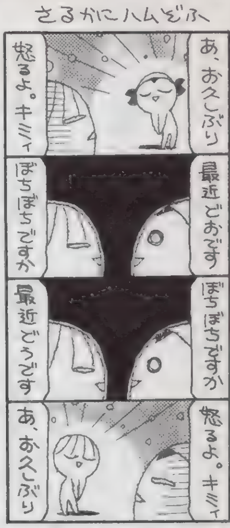

◀静岡県　秋河織斗さん：ちゃんと武器を投げてくれるともっと格好良かったと思うんですが。


▲広島県　ＤＤＴさん：続報まだです。そろそろ出ると良いんですけど……。期待している人多いですし。



▲宮崎県　風水りあさん：怒られてます。まあ、でも、楽しいモノに流れるのが奴隷の性。しょうがないのです。

さるかにハムぞふ

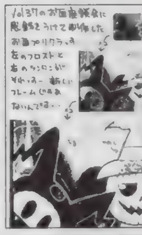


まんが／風上旬（読者様にわかりにくいネタを選んで描いてこないように。注意＋指導）

★ゲームライター養成講座★

「床部のみなさんは何をしている時が一番楽しいですか？ゲームライターの楽しみってなんですか？」鳥取県　本能事変さん：

ＬＤとかマンガとかイロイロですが、やはり一番の楽しみはゲームでしょう。みんなゲームが大好きです（バカ）。死んでも好きでしょう。絶対。

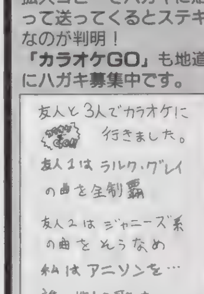

◀神奈川県　まきけんじさん：ステキです。なかなか勇気がいりそうなプリクラQでした。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！

「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。



▲新潟県　高橋智子さん：仲良しならば問題なしです。

現在、パソコンの購入を本気で考えてます。MMXが登場ってことで、これまでのペンティアム機が安くなってるみたいだし（ちなみに、いま使ってるのは 486マシン）。（ち）さんのオススメは三菱アプリコットらしいです。いいモニターとスピーカーがついてくるですしね。ペンティアム 150くらいだと、実売が20万ちょっと、ってかんじですか。でも、メモリを増設する必要もあるだろうし、結局それなりの額が出ちゃうことは間違いなさそう……。うーん、悩む。とりあえず、次のギャラと相談してから、ですかね。（平）

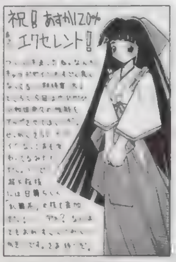


まんが／さいとうつかさ（かなり舞い上がってます？ 編集部にも多くて……）・イラスト／NDO

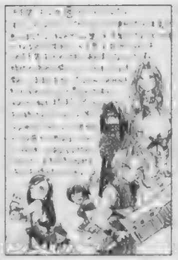
ランキング発表

460:矢渡
425:祥人
410:TERA
400:雨宮五月
385:ごぢうり
375:由貴恵
330:田中将司
285:まいまい
285:りるひな
280:湖山たみ
280:貞雅
275:多奈竜
240:288
240:のぶすけ
235:小泉英夫
220:唯津美影
215:一郎あきら
210:児玉啓太
210:椎名奈々
210:ちゃたろう
195:安倍茂樹
195:烏
180:いずみ17
175:TOMY

●170:伊藤深海、●165:蒼月、佳月ひろ、成瀬雄、幻夕貴、●160:ジョリ谷ピンタ、鈴城芹、砂之介、DDT、まみこ●155:木村吉伸、乃亜、●150:おさP、ゆきの、●145:青い優、寿花丸、ベンジャミン、桃竜イリヒ、●140:伊藤勇太、●135:はせぷー、ヘルカオス、●130:オーラちから、柏田秀紀、篁智也、ズバットPS、にゃんにゃんとやら、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、毛の雲、清和日和子、tke、torico、よしかづ、●120:市藤にたか、うに、小栗徹也初号機、苦紗美丸、けどこの、長井みちる、猫田・W、●115:近江せにょ、GRU、炭素分子、月子、バラ族、風水りあ、●110:艶山車、中村由花子、宮本順、●105:秋本一樹、あゆむ、植田智博、此土、高丸じえ、●100:おろしや☆だいこん、咲羅、白井俊、つくば山、眠るカバ、幡田忍、碧奇魂、●95:Ke太郎、伏屋サカツ、八代



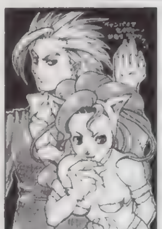
◀京都府　樹塚ともかおさん：前回の石田さんキャラは……でしたし。



◀宮城県　陽蘭さん：なかなか無いですよね。これクラスは。



◀島根県　うどうジン江さん：歌丸さんですか…座布団？



▲長野県　湖山たみさん：移植はムリっぽいっていう話も……。



▲静岡県　長嶺鳴音さん：コスプレは見てるだけでも楽しいのです。



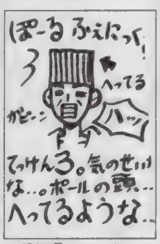
▲大阪府　桐島トキさん：内緒です。ヴィンセントの秘密その3。



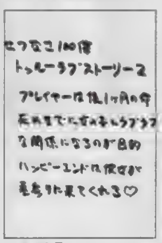
▲大阪府　壬まどらさん：ゲームは……らしいとのウワサが……。



▲大阪府　伏屋サカツさん：どの辺がみたいなーなんでしょう？



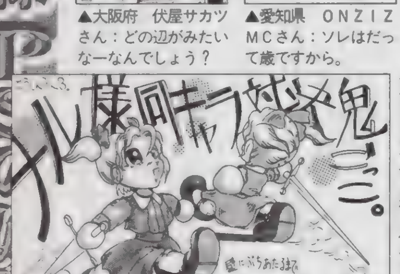
▲愛知県　ONZIZMCさん：ソレはだって歳ですから。



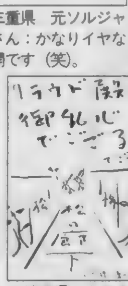
▲三重県　元ソルジャーさん：かなりイヤな展開です（笑）。



▲大阪府　メモンガーさん：グレミオが可愛いのでイケテます。



◀京都府　ひろぷぅさん：ワキワキしててスゴイですよね。ハムスター。



▲埼玉県　さけまぐろさん：横に長いですから。あそこ。



▲岩手県　飯綱さん：男女用意されてるのがいいですよね。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは3月21日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートパランの塔の地下、たどり着いた秘密の場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ボクは破壊すべきかどうか迷い、システム自体に問いかける。そしてキューは……ボクラについてくるコトにしたらしい。

ソレまで青白いただの光の塊だったキューは、いつの間にか、本当にいつの間にか、形を整えていった。

「フウ……」

そして現れたのは、ボクよりも背の高い銀髪の美青年だった。操術士のローブとも違う、変わった形の服を着ている。

「キレイ……」

ローチィンがため息のようにつぶやく。身体にまとわりついている淡い光がよりいっそう、幻想的に彼を浮かび上がらせる。確かにキレイだった。

「へぇ……触れるんだ」

キューの指先は質感どころか体温まで感じられた。

「人間に限りなく近い有機体に変形変質完了しました。コレでよろしいですか？ ご主人様」

「……ご主人様……って何」

「私が付いていくと言った時点から貴方をマスターとして認識しております。私は元々人に使われるために生み出された道具です。自らの希望で何かするのは初めてなのでかなり……こういうのを不安というのでしょうか、落ち着かないのです。ここで貴方をご主人様とすることで私のプログラムの安定を……」

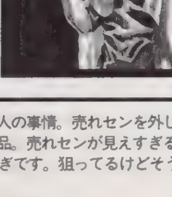
「ラムダスがご主人様ならここから外に出れるのね？」

ローチィンがかなりイライラしている。

「……はい」

「ご主人様」にはなんだか納得いかなかったが仲間が1人増えたのは確かなようだった。

[illegible]



◀神奈川県　真雅さん：人間になりました。さて次は？

ハードの神様の犬

N[illegible]ーズが[illegible]したと[illegible]込み、N64[illegible]へ売り込んだはいいが、コナミ製のソフトだけ約50％の確率でハングアップするという[illegible]！　そのおかげで、ここ2週間は頭ん中がロジック論理でパンパン状態。ギャラはすでにもらってるし、[illegible]。なぜキレイに止まらないかなぁコナミのソフト！　だから[illegible]ロジックはイヤなのよ！　あーあ、[illegible]じゃ[illegible]。やっぱ、ロジックアナライザ[illegible]ダメか？（犬）

ここんトコ、ハードのことで[illegible]。[illegible]。うーん、あえて言うなら「[illegible]」のLDが2[illegible]73チャプターもあって、[illegible]ことぐらいかな。1チャプター[illegible]。でも、こういうの好きです。[illegible]……[illegible]でした。さむ～

★パソコンがコンシューマ[illegible]★

ようやくパソコンも、今のゲーム機並みの3Dグラフィックス[illegible]できるようになって、MMXテクノロジーのPentium（ペンティアム）プロセッサに対応した「[illegible]」も登場する[illegible]になった。ま[illegible]パソコンを買ってまで「[illegible]」[illegible]として、パソコンもやっとコレくらいで[illegible]ようになったというわけ。しかも、[illegible]のKlamath（クラマス）はPentium Proに MMX[illegible]したプロセッサで、PC系のパソコン業界では今年最大の[illegible]。さらに、AGPというグラフィックス[illegible]と組み合わせれば、[illegible]において[illegible]のゲーム機を上[illegible]しそうな[illegible]。しかも、Direct Rambus（ダイレクト・ラムバス）という1.6Gバイト/秒の[illegible]メモリインタフェースを次期プロセッサに[illegible]とインテル社が[illegible]し、2～3年後のPC系パソコンはスゴくなりそうです。

でもね……。オレがなにを言いたいかというと、パソコンの処理能力向上は大事なことだけど、もうチット使いやすくならなければコンシューマゲームをのみ込むことなど夢物語だってこと（価格面でも）。ハッキリ言って、オレみたいな人種はPC系のパソコン＋Win95のシステムは易しいと思うし、ハードやOSがトラブっても自力で解決できる。しかし、この慢心はパソコンを初めて触る人間には通用しない。Win95が出るときにマイクロソフトのお偉いさん方は「ゲームにおいてもパソコン（Win95）がコンシューマをのみ込む」みたいなコトを言っていた。まあ、21世紀になったらあり得ない話でもないけれど、少なくとも今のままではパソコンがみずからの[illegible]ことはできないでしょう。たぶんね。このことは、パソコン系のお偉いさん方がコンシューマゲーム機の思想を理解しないとダメです。安く、気軽に、簡単にソフトが楽しめる。この思想は、今のパソコンが逆立ちしてもマネできないことですから。ただし、コンシューマと別の道を歩むと割り切れるのなら、今のままでいいかもしれませんが……。

なんか今回は、あまりハードな内容じゃなかったけど、たまにはこんな話題もイイかと。ネ！

里緒菜 真田はまだつながってたようですが。

俺とさとるほまPSのスキウザーズの中に 華月姉（仮名）と美亜 空の旅が快適でした(魔)

今はこれだと思うのです

行って来ましたAOUショー。全体的な印象は、なんかパッとしませんでした。……か、しかし、その中に（さ）の心をトリコにするタイトルを発見！　今回は、オイラのお気に入りのタイトルを体験レポートしま～す。

第1の目的は、カプコンから発売予定の「ヴァンパイアセイヴァー」。まだ開発度56％ということで動きや処理は全然だったんだけど、フィーリングはかなり良かったです。基本ルールが変更（電撃王などを参照のこと）されていて、また1つカプコンが格闘ACTに新たな境地を切り開いているって感じ。そして収穫は、新キャラクターのリリスとバレッタ。バレッタは赤ずきんで、表情や技のアクションが妙に楽しかったです。でも、本命はリリスちゃん♥。モリガンのキャラ替えかと思いきや、と～んでもない！　メチャクチャかわいくて、またまた一世を風靡しそうな格闘キャラの誕生って感じ。ちなみに、中パンチカラーはオイラのキャラに決定です。あっそうそう、「ストⅢ」はそれなりに良くできていました。次回は、大本命の「クイズ！セーラームーン」に迫る!!

や馬のお姫様とそれに仕える老練な騎士といったイメージなのです。「やれやれ、少しはお淑やかにして欲しいものじゃ」とかいつも小言を言っていながら、いざ可梨奈の危機となれば、体を張って守ろうとするワケです。そうだ、最初は可梨奈の母の側にいたんだけど、数年前に可梨奈に譲られたことにしよう。豊田家2代を守り続けているワケですな。なんか随分長生きだけど、ニュータイプ（の蛙）だからいいか。さて本人の特徴ですが、まずは強烈な「雨女」であるべきです。これはちょっと譲れないですな。だって雨と雨具が似合いそうなんだもん。あぁ、書いていると余計イメージが膨らんできちゃったよ。こりゃ失敗だ。するんじゃなかった。まあ、これが正しいとは口が裂けても言えないが、今ある公式設定を正しいとは思いたくない。と、そういうワケです。（ねぇねぇさらに続いてもいい？・ほ）

そうだねぇ……パソコンはまだまだパソコンだよねぇ。ユーザーのやりたいことがハッキリしてないと全ムダ（魔）

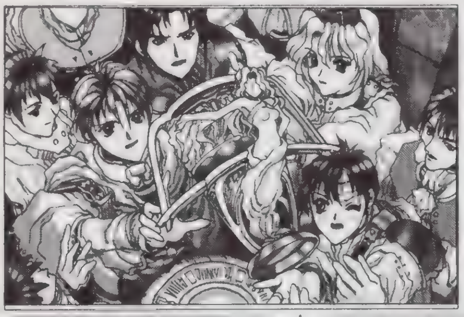
またもそんなメスキャラにブニュウなのですね（魔）

作品が売れるためには、一種の売れセンを狙わなければならないのは大人の事情。売れセンを外していると良作も大失敗するものです。OVA「おいら宇宙の炭坑夫」とか「妖精姫レーン」とかは結構内容は良いのに、売れセンから大きく外れた作品。売れセンが見えすぎるモノもかなり多いけれど、うまく隠すのもプロの技だと思う。狙いが見え見えなのはいかがなものでしょうか？　私の好きになれない某作品は狙い過ぎです。狙ってるけどそう見えない「モスキートン」（売れセンちょいハズシ？）の方が好きです。（ち）

「実は私の彼は痴漢さんでした（笑）。エロマンガみたいですがマジです。通学電車で毎日同じ様な感じで触られるんでおかしいなと思ってたんです（彼いわく、私が来るのを毎日待ってたらしいです）。初めての会話は「なんでそんなコトするんですか？」「可愛かったんで知り合いになりたくて」……痴漢に可愛いって言われてもうれしかねぇよ！　だったんですが、何となく可哀想なので話したりしてるうちに、いい関係になっちゃいました。今では親公認です。変、とは自分でも思いますがコレもコレかなぁなんて」東京都　菜の花さん：

(前のページからの続き)さて、ついでだから私の個人的な可梨奈に関する見解も書いておきましょう。なんか同人誌みたいだけど許してくれ。ここで書いとくと少しは割り切れるかもしれん。まず、可梨奈は一人っ子でなければいけません。これは公式と同じですね。でも母親は生物学者(しかも高名で孤高)でなくてはならないでしょう。父親はいりません(ひでぇ)。で、この母親も乱女出身で、当時の同級生、飛鳥の母を一方的にライバル視していたと。でも結局勝負は付かず、その決着を娘の代に持ち越した。幼い頃から母親に「打倒本田家」を教え込まれてきた可梨奈は、飛鳥との決闘に異常に執着するようになる と、人格形成はこれでよし。けろぴょんは、遥か昔、豊田生物学研究所(可梨奈の自宅)で起こったバイオハザードで偶然生まれたニュータイプ(の蛙)で決まりでしょう。で、可梨奈とけろぴょんの関係は、親友同士というより、じゃじ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのですが。
（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全能値を足して25になるように
キャラクター名 カタカナ6文字まで	
職業：①、②、またはA~S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト29は第8次アガルス探索隊、永久の塔の徹底捜索です。永久の塔に派遣される探索隊ももう8回目を数えますが、大した成績を上げることもできず現在に至っています。永久の塔はその名の通り、一体何階まであるのかも未だわからない古代遺跡です。障害となる守護妖魔、魔法罠をクリアして、とにかく上階を目指して下さい。上に行ければ行けるほど、MVPに近くなります。選択は以下の3つ。持っていくアイテムを選んで下さい。①ラシャソード（主に攻撃UP）。②孤影のマント（主に回避UP）。③ザード守護符×12枚（主に防御UP）。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。記入のない場合はランダムで決定されてしまうので、注意が必要です。

締め切りは次号（44号）発売日の3月28日（消印有効）。あて先は「DPSど29」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の46号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★
第44号　3月28日発売号（第41号発表＋第46号分募集）
第45号　4月11日発売号（第42号発表＋第47号分募集）
第46号　4月25日発売号（第43号発表＋第48号分募集）

今回のあて先は「DPSど29」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました　能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、1、2、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士　剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家　すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い、HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは40号募集分の発表

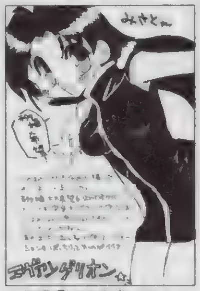


▲広島県　幡田忍さん：彼女、酔いやすいので乗れないかも


▲大阪府　雨宮五月さん：つまらないタダの青春映画にはならないで欲しいです。



まんが　岐阜県　田中裕司　そうするとみんなで学校守ったりして、敗球と戦うわけですか）・イラスト／C次郎



▲静岡県　椎名奈々さん：キャラ性だけを生かすってのも手ですよね。



▲愛知県　湯浅英みさん：DPSでも十分いけますよ。攻略本なしで。



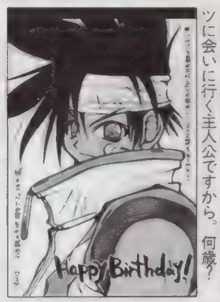
◀沖縄県　ke太郎さん：またエミリオは悲しい顔してます。



▲神奈川県　あたみさん：なぜでしょう？　ヒヨコエプロンいいですね。



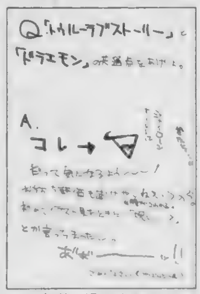
▲熊本県　丹波りんさん：チョコボ育成は結構楽しいですよ。GP稼げるし。



◀栃木県　東沙都美さん：典型的な強いヤツに会いに行く主人公ですから。何歳？



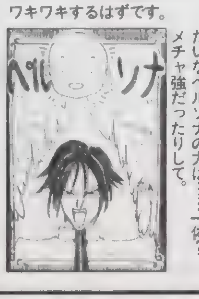
▲千葉県　彩軌彼方さん：動くでしょう。画面狭しとワキワキするはずです。



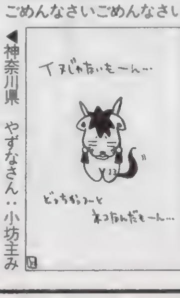
▲北海道　橘りくあさん：目は髪の上にあるし…ってごめんなさいごめんなさい。



▼兵庫県　きつきさん：さりげないヴィンセントの一言が　です。ゆるす、ゆるす。です。



◀神奈川県　やずなさん：小坊主みたいなペルソナの力は……一体？　メチャ強だったりして。



◀埼玉県　うにさん：でも犬ですよねぇ。シッポでボールを蹴ったりするし。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキで大募集中！　で、上が今回の採用です。まあ、恋愛の始まりはイロイロですから。こういうパターンがあってもいいんじゃないでしょうか？　本人同士がいいのなら、全然OKなのです。あ、念のため痴漢は犯罪です。

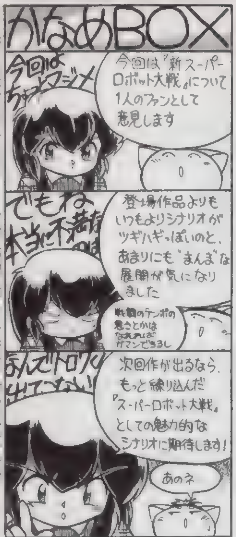
奴隷のPS Doreinodo

さて、『ファイアーウーマン纏組』でＦＸを買ったまではよかったのですが、その後遊ぶゲームがありません。『ブルーブレイカー』も買ってみたのですが、私には今ひとつ楽しめませんでした。今後の発売予定を見ても……って予定表を見ていたら、ＰＣエンジンの『てきぱきワーキンラブ』がついに発売されるじゃありませんか！　しかし『魔導物語』といい最近のＰＣのゲームはお店で、売られている所を見たことがありません。コリャ予約をしておいた方がいいかなぁ。そういえば私のＰＣ本体ってまだ動くかなぁ（マジヤバ）。　（う）

こんなん(俺の)可梨奈じゃねぇぇぇ！　だぁぁあ、スッキリした。……はっはっ。ここまで書いてしまった以上、もう俺は「あすか」に関することは書けんな。ーまぁいいか。俺の「あすか」の日々は終わった。誰も読んでないとは思うけど、一応メーカーさん関係へのフォローは余った部分で（魔）さんがしてくれるでしょう。それにしてもなんでこんな下らないことにここまで悩んでるのかって？　いや、日頃CDやコミックでのイメージの違いに鬱憤がたまってた所に「オフィシャル設定」とやらを見てしまったのでちょっとだけ人格崩壊起こしただけです。気にしないで下さい。これからは『トゥルー・ラブストーリー』の広瀬のぞみ一筋の男として生まれ変わります。のぞみは最初からガチガチの設定に縛られているから、イメージ壊される心配ないしね。想像する余地もないけど。　（ほ）：気が済んだか？

かなめBOX

まんが／白虎かなめ

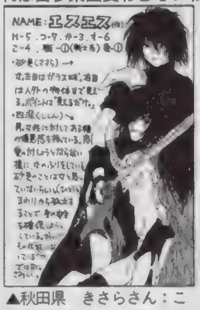


（トロアくんなのね　結局　彼さえいれば何も言わなかったのね）

Nights of Knights

クエストナンバー26発表
40号募集分

今回のクエストはイスタル・イハニア戦争干渉地帯での魔法道具探索でした。戦争中の国境付近にあるホーラスタル山の洞窟で発見された聖杯、グリームスアットを持ち帰るのが任務です。戦時下だけあってこの洞窟にたどり着くのが大変だったようです。ほとんどの冒険者が途中退却を余儀なくされました。選択は①のイスタル側から術士系の職業で行くのが比較的難易度が低くなったようです。武には術。これは古今東西変わらない戦法といえるでしょう。

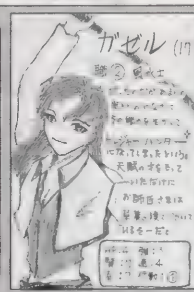


▲秋田県　きさらさん：この数値は２人あわせてなんでしょうか？

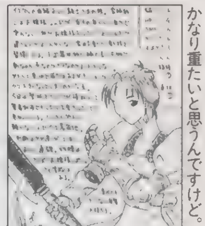


▲岩手県　飯綱さん：人間なんてカンタンに引きちぎりそうですよね。

MVP



▲大阪府　西川貴教（偽）さん：基本職業（①の戦士系と②の魔法使い系）は補正が効いているので、これくらいのパラメータの偏りならどうにかなります。専門職で賢さと幸運にこれだけ振ってしまうと、よっぽどでない限り勝ち残れないでしょう（確かに賢さと幸運が大切な職業もありますけどね）。まあ、①の選択で術系の職業。今回のクエストの王道。完璧です。



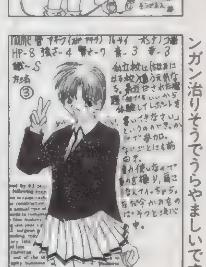
◀大阪府　雨宮五月さん：この武器、かなり重たいと思うんですけど。



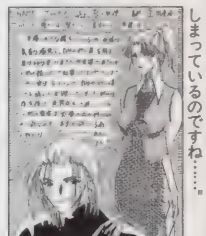
◀滋賀県　チハヤさん：でーてこいでーてこいって言うんでしょうか？



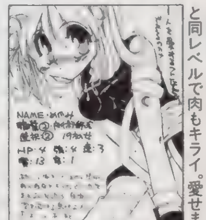
◀長野県　灯矢敬さん：クマッチの車輪がなぜ3個なのか？　謎です。



◀東京都　敦駄最南さん：肩こりがガンガン治りそうでうらやましいです。



◀千葉県　一光さん：どこかが欠けてしまっているのですね……。



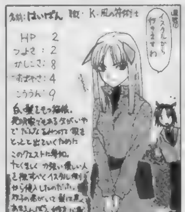
◀静岡県　椎名奈々さん：人間キライと同じレベルで肉もキライ。愛せますよ。



◀神奈川県　如月龍牙さん：白銀の焼き肉って……食べられます（笑）？



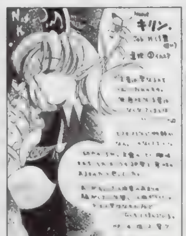
◀東京都　海川さんごさん：途中から自分への励ましになっているのが○。



◀長野県　柴田ワタルさん：付いてきてる弟がいい味出てます。



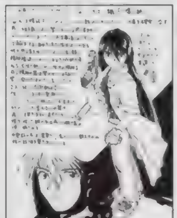
◀神奈川県　？の種さん：『ときめき』やってるんですか。この子。



◀大阪府　唯津御影さん：人間キライですか。騒がしいだけで？



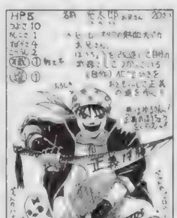
◀北海道　香月りんさん：髪の毛引っ張っちゃ可哀想（笑）。



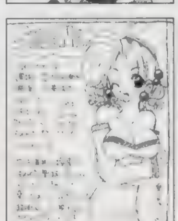
◀富山県　艶山車さん：宿命。自力では逃れられないのでしょうか？



◀東京都　桜井雅幸さん：ギクッ。気づかれてる……（笑）。



◀大阪府　メモンガーさん：レッドスネークカモンなふろしきです。



◀群馬県　立花ありなさん：暗い過去があるから今が明るいとか？



◀東京都　伊藤深海さん：変身後はかなりバイーンな展開です。



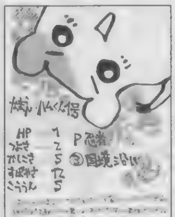
◀山形県　孝田典介さん：持ってる武器がツルハシ？　破壊力バツグン。



◀福岡県　さばとま菊理さん：フリしてない。全然ない。のが○です。



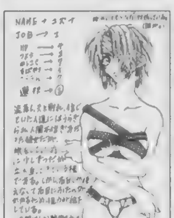
◀三重県　桃亀イリヒさん：今までなにしてたんでしょうかねぇ？



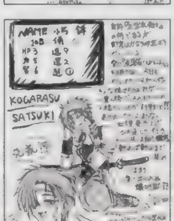
◀東京都　佳月ひろさん：宇宙ですかぁ。プラズマ使い？



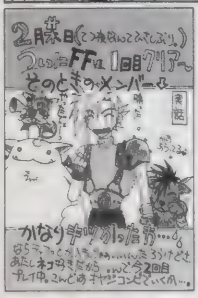
◀愛媛県　tkeさん：最終的には良い人なんです。



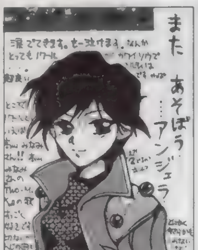
◀青森県　児玉啓太さん：かなりシリアスで悲しい過去です……。



◀長野県　亜月さん：二重人格は厳しいです。気づけないから。



◀神奈川県　つちいあさひさん：最大限のケダモノパーティです。



◀東京都　みずき透吾さん：「2」にも期待って感じでしょうか？



◀宮城県　一郎あきらさん：オヤジでしょう。でもワガママで子供だけど。



▲青森県　児玉啓太さん：何となくHな２人の関係。

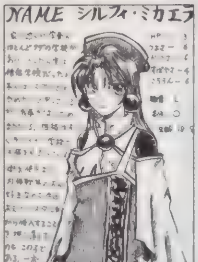
奴隷のPS Doreinodo

『トゥルー・ラブストーリー』の小説が出てます。コレが大満足の出来です。物語は冬、登場する女の子は綾音ちゃん、弥生ちゃん、のぞみの３人。本多さん、後藤さん、季節限定キャラは出番なし。で、主人公はのぞみです。のぞみのイベントのほとんどが再現されてます(多少のニュアンスの違いはあるけど)。ゲームの人間関係を考えると、こうならざるを得ないとは思いますが、もうお見事なハッピィエンド。のぞみラブラブな人には大満足間違いなしでしょう。でも綾音ちゃんファンは読まない方がいいかも。　（ほ）

まあ、PS、SS両方持ってる人はそうだろうけどね。片方しかない人は現実キビシーのよ。（魔）

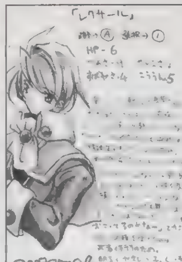
ゲーム作ってる下請けには、突き上げられたらしく、やるよって言っちゃったらしいですよと意味不明（←突っ込みは無しよ）の前振りです。SSの未来がついえてしまいそうなことに、ＰＳを攻撃することで、平静を取り戻そうとしている人もいるようです。逆のパターンも見かけますし、プラットホームへの執着が強いのでしょうかね？　あんまりこだわらずに成り行きを眺めている（ち）は気になります（返事に困るしねぇ）。業界の暴風模様を楽しんじゃえると面白いのでは。某社の次の一手を読む！　とかね。

（前のページからの続き）結局何が言いたいのかというと、今更「後付け」の設定を見せられても、納得できませんということですたい。最初からあったのかも知れないけど、公表されてないんだし　しかし考えてみれば、「後付け」であるとしても、それは恐らく今までのユーザーの思っていることの最大公約数的な設定を採用しているハズだから、もしかしたら俺のイメージだけが他人と明らかに違っていただけなのかも知れない　それならそれでもいいんですけどね、人間誰しも認めたくないことってあるでしょう。実際の所、可梨奈以外なら木梨画伯デザインでも構わないけど、可梨奈だけはちょっと……　まぁ、この「オフィシャル」の設定は今後本誌で紹介されていくと思うけど、思うけど、お、思うけど……お、俺は……俺は……イヤだぁ――――――――――

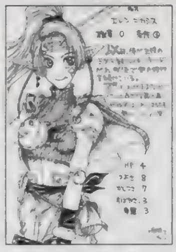


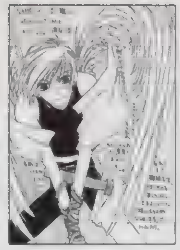
▲秋田県　天原流矢さん：結婚してるんですか……。どんなダンナ様なんでしょ？


▲青森県　空色さん：符術はもう少し素早さがあった方がいいかもしれません。

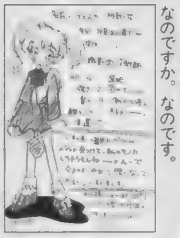


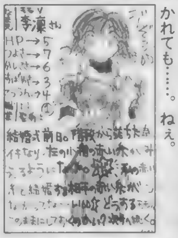
▲東京都　谷川蛍雪さん：かなり厳しいです。生き抜くためのウソがないですし。


◀東京都　卯月渉さん：信義がなければ侍じゃないんですが……まあ、楽しそうなので良し。


◀埼玉県　眠るカバさん：牛乳ごはんのハム入りって……おいしいんでしょうか？


◀大阪府　砂之介さん：カンザシがかっこいいです。


◀京都府　紫狼さん：ということなのですか。なのです。


◀東京都　おさＰさん：次号に続かれても……。ねぇ。


◀埼玉県　みほさん：このクネッて感じがカワイスギです。小悪魔な性格もＯＫです。



◀大阪府　宮本和臣さん：そうしてまでお金をためて何に使うんでしょう？　彼女の「楽しい」は？


◀神奈川県　いけたかさん：いつもあの調子らしいです。彼女。



◀岐阜県　里見総一郎さん：この衣装もかなり妖しいような（笑）。


◀新潟県　死人さん：あまりに楽しそうなので突っ込めません。


◀千葉県　秘色さん：優秀な人の代わりってキツイですよね。きっといい人なのでしょう。



◀埼玉県　矢渡さん：放っておくといつまでもグルグル回ってるタイプですね。



◀北海道　ＴＯＭＹさん：迷子でここにいるのでしょうか？

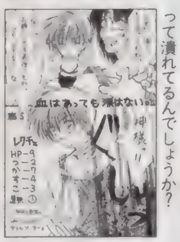

◀東京都　志方一威さん：商売人は何を売っているのでしょう？


◀新潟県　高橋智子さん：優勝って書いてあるのは怪しすぎデス。

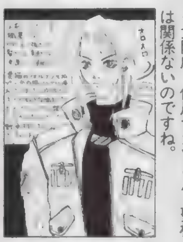

◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：特製マクラはかなり重い、というよりも硬いような気が……。



◀北海道　あずまことねさん：後頭部の目玉はなかなか気持ち悪くてステキです。



◀新潟県　りるひなさん：ぐしゅって潰れてるんでしょうか？

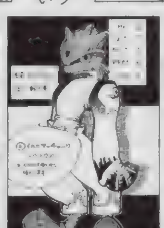

◀大阪府　伏屋サカツさん：聖杯は関係ないのですね。



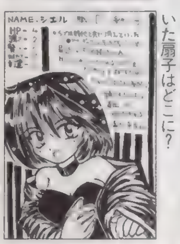
◀東京都　姫小松さん：危険でしょう。ばらまきながら歩いちゃ。



▲山梨県　ＳＹＵＲＩさん：15歳でギャンブルはまずいでしょう。

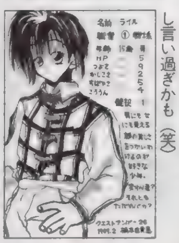

▲東京都　祥人さん：手が象の鼻のようになっているんですねぇ。


▲滋賀県　ごぢうりさん：かなり新婚さんな展開です。

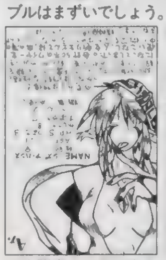


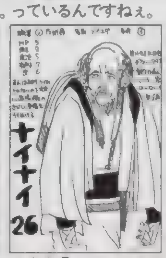
◀京都府　水無月誠さん：毛の付いた扇子はどこに？


◀東京都　清和日和子さん：人形なのに感情付き。それは人間？

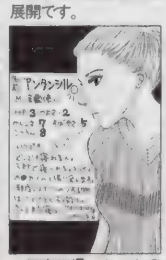

◀長野県　由貴恵さん：バカは少し言い過ぎかも（笑）

次回は第41号の結果発表！


▲大阪府　ＡＴ．さん：精神崩壊はいつでも起こりますから。



▲奈良県　ジョリ谷ヒンタさん：過去にイロイロありそうです。

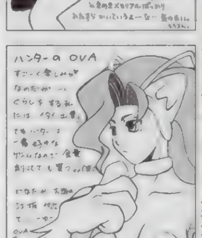


▲神奈川県　ちゃたろうさん：しっかりネって……そんな。



まんが　福岡県　[illegible]さん（ひとこと……パーティ内イジメ？　でもハレなかったから良しとしましょう）


◀埼玉県　矢渡さん：実は短パンはスライディングの時、かなり危険です

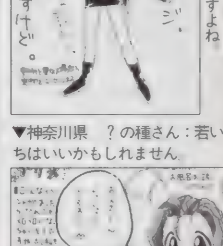


◀東京都　成瀬祥雄さん：知り合い、スグできますよ　きっと　大丈夫



◀熊本県　しまづやひちさん：ガッツだ！　ティファさんなノリですよね

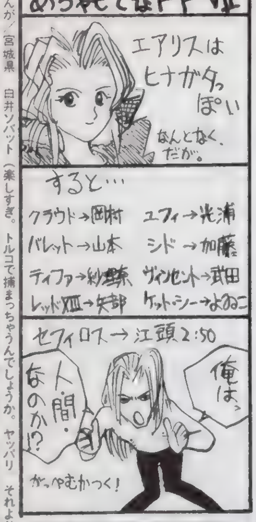
▼神奈川県　？の種さん：若いうちはいいかもしれません。



●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１通！　数字は4168でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はそれのみ！　しかし毎回１枚は必ず当たるよね。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えて下さい。

→なんか楽しかったのでフォローはなし。もしもメーカーさんから何か言ってきたらキミが謝れ。裸で土下座でもすれば許してくれるよ。きっと（笑）。しかし、何度も言ってるがここを読んでる読者様は確実にいるんだってば。その辺ちゃんと学習しろ。（魔）

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり）。よろしくお願いします。



まんが／宮城県　白井ソバット（楽しすぎ。トルコで捕まっちゃうんでしょうか。ヤッパリ　それよりユフィ＝光浦には大反対　[illegible]ないんだもん

GMCD News

今回のオススメＣＤは、３月に発売されたばかりの恋愛ＳＬＧ『リフレインラブ～あなたに逢いたい～』のサントラだ。収録されている曲は、フルコーラス完全ヴァージョンのＯＰ曲をはじめ、ニューアレンジを追加したＢＧＭ集や、オリジナルキャストの声優によるメッセージボイスなど、大人の恋愛をたっぷり堪能できる作品に仕上がっている。さらに、公式攻略本（メディアワークス刊）を読めばパーフェクトなのだ！

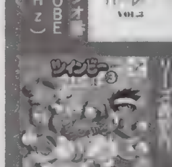
3月20日発売
・「菊池志穂のSUPER RADIO Vol. 3」¥2,500（税込）ＮＥＣアベニュー

3月21日発売
・「リフレインラブ～あなたに逢いたい～サントラ」¥2,500（税込）ポニーキャニオン
・「Best Vocal Collection」¥2,500（税込）ポニーキャニオン
・「月刊ときめきメモリアル'97春の増刊号」（２枚組）¥3,500（税込）キング
・「ステレオドラマツインビーPARADISE3 Vol.10」¥3,000（税込）キング

3月26日発売
・「DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦（恋愛篇）」¥2,500（税込）パイオニアＬＤＣ



▶同名のラジオ番組もAM-KOBE（558kHz）で放送中だぞ



◀毎回楽しい内容の[illegible]

ゲームソフト激論座談会

「セガバンダイが新会社にならないとハッキリしたことはわからないですけど、とりあえず、セガ製のソフトの移植が期待できるようになったってコトでしょうか？ もしそうならうれしいなあ。本当に。『バーチャロン』の爆発のグラフィックがメッシュじゃないVバージョンが遊べるかと思うと……ワクワクです」神奈川県　評質雅俊さん：

魔：ウィッス。座談会です。しかし、なんか、ヤッパリ、スゴイよね。この話題。

ち：長続きしますな。

う：やっぱり、ＳＳの良作はＰＳユーザーもプレイしてみたいってところでしょう。

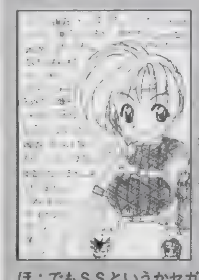
魔：この発表があるまで、移植化のランキングには可能性のないモノは入れるな！ っていう意見が結構あったんだよね。

ち：でもそんなの吹きとんじゃった。

魔：だってなぁ……一番あり得なかったセガがＰＳ参入の可能性アリなんて……予想できません。

ほ：あとは任天堂だけですな。いい加減意地はらずに歩み寄ればいいのに。

魔：ほうキミにしては真面目な意見だね。



◀群馬県　立花ありなさん：条件はわかってますね？ 迎えに行かないと。

ほ：でもＳＳというかセガは、オレはいらない。キライだから。

う：お前が意地はっててどうするよ（笑）。

「N64が３／14から¥16,800になります。これは脅威なんでしょうか？ 売れてないから最後の手段ですか？」北海道　火の元大用心さん：

ち：最後の手段じゃないと思うけどね。

魔：でもユーザー一般にそう思われてしまうのがマズイよなぁ。値下げ強引すぎ。ソフトが……無いときの値下げは逆効果だって思わないのかなぁ？

う：売れてないのも事実だしねぇ。もしかしたら値下げしてでも台数を伸ばさないとマズイ、ギリギリのところまできてるのかもしれないなんて想像しちゃったりして。

魔：任天堂は早く（２～３カ月以内に）、もっとちゃんと今の日本のゲームユーザーの心をとらえる様なソフトを発売しないと、国内市場での挽回は難しい気がする。洋ゲー（ちゃんと日本人向けにアレンジされている海外ゲーム）でなくアメゲー（日本語にはなっていても何もアレンジなしな不親切な海外ゲーム）出しててもしょうがないでしょう。実際。

ほ：ニューマシン出したりして。

う：結構あり得るなソレ。

「エニックスがPSに来たので楽しみが増えました。オレは『ドラクエ』なんてどーでもいいです。一番の移植希望は『Ｊ２』と『グルグル』かな。あとシブメだけどいけてる『天地創造』とか『スラップスティック』とか。ちょっとアレンジすればかなり遊べる作品が多いと思います。その辺が一挙に来ればいいなぁ」千葉県　日の丸康二郎さん：

魔：みんな発売まで２年も３年もかかる（？）「ドラクエ」よりも、そういった細かな作品に期待してたりして。

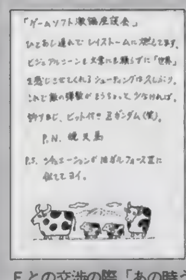
う：しかしなんであのタイミングで発表したかなぁ。

ち：イロイロな事情があったんでしょう。きっと。オレラにはわからない事情が。

魔：あそこで発表したイロイロな事情は全然知らないけど、イヤな見方をすれば、あそこで発表したメリットはあったと思う。

ほ：なんで？

魔：だってあの後、ＰＳは大量に売れてるわけですよ。その理由が「ドラクエVII」だか「ＦＦVII」のおかげだか、明確には判別できないでしょう。エニックスはＳＣＥとの交渉の際「あの時うちが発表したから大ブレイクしたんだぞ」って言えるじゃない。



◀広島県　暁天馬さん：ＦＣディスクの「ガルフォース」は燃えました。

ち：ＳＣＥはそんなに甘くないと思うけどね（笑）。

う：飯野事件が良い例かも。

魔：まあ、でもどうせ発表するならあの時期しかないと判断したのは間違いじゃないでしょう。

「『たまごっち』がブームですけどどう思いますか？ もう育ててます？」長野県　新庄薫さん：

魔：床部の人間は全く関心なしです。やっぱりあんなドットかくかくじゃダメだな。

う：基本的にワガママだから、あそこまで機械の言うことを聞かないとダメなのはパス。

ち：リアクションにも魅力ないし。

ほ：……というか結局、育てるのが女の子でないのがたまごっちの床部惨敗の原因でしょう。

魔：そやね。まあでも正直なところ、『プリゆめ』みたいな高度な育成ＳＬＧにハマった身としてはアレはなぁ……可愛いとか、シンボルとして考えても『ポケモン』にはかなわないし。

う：オレ「縄組」でいいや。

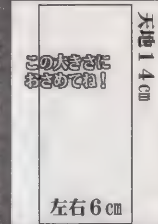
ほ：じゃオレ「トゥルーラブ」。

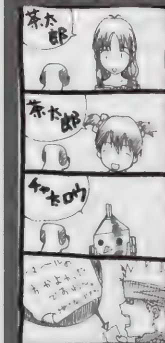
魔：それならオレはＦＣディスクの『フェアリーテイル』。

お笑い４コマ道場

★はい、４コマです。一体なんでしょうか？ ＤＰＳはゲーム専門誌最強の４コマ最高誌ですから。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。スゴイことになったりする場合もあったりなかったりです。（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道か（ホントですかも？）？

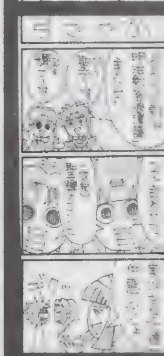




◀[illegible]いずみー7さん：何が[illegible]大きそうです



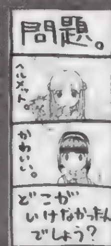
[illegible]からねえ



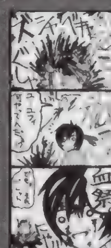
◀[illegible]やったもんです。子供大迷惑



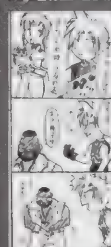
◀[illegible]ひろしさん：ダンならやりそうなので[illegible]れる。さくらもさくら



◀群馬県　いずみ17さん：正解は30秒後に！　っていうオチはどうなんでしょう？



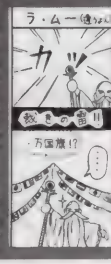
◀大阪府　またたび地獄さん：そんなにバレットをいじめてると……ま[illegible]血[illegible]だからし[illegible]かないですね。



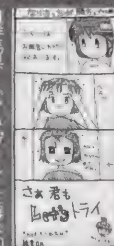
◀大阪府　咲丸さん：加えると、イロイロな魔法やコマンドが使えるようになるんでしょうか[illegible]



◀鹿児島県　夜宮KAZUさん：夢すぎです。そんな話ウワサでさえ聞いたことがありません（笑）。



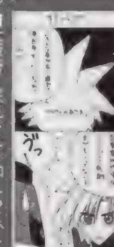
◀愛媛県　安倍茂樹さん：もしもHP、MPギリギリでこんなのが出たら、ジジイ半殺しでしょうねえ。



◀[illegible]キラキラしちゃうのがカワイイです。[illegible]なのです



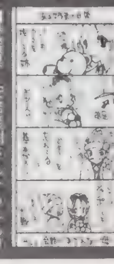
◀[illegible]いわきゆーしさん：かな[illegible]リガッカリです。しかもクーン。ガ[illegible]



◀兵庫県　あっぷるさん：あげてません。でもイロイロと迷惑かけたのでチャラにしてください。



◀北海道　乃亜さん：[illegible]の女王。[illegible]し者でしたか。



◀[illegible]北原健光さん：日常生活[illegible]……[illegible]も入れてあげてください。

ムなんだけど、うまく使えばあれ以上に対戦に生かせる技です。ただ……キャラの選択がちょっと。蜀と魏は、まぁいいんですが、疑問なのが呉。他の2国が猛将で知られる武将たちばかりなのに、なんで呉ばっかり知将ばかりですか（太史慈は除く）。武器を取って戦うんだから、周泰、程普、呂蒙とか。大体、甘寧がいないってのが大問題でしょう？　どうも、光栄は呉の扱いがおざなりな気がしてならんのですが……。仕方なくこのゲームで持ちキャラとした陸遜はまぁ、腰が抜けるほど弱いっていうし。てなわけで、現在、陸遜強化月間中。俺と同じく陸遜の弱さに涙しているキミ（いるのか!?）のため、陸遜攻略をお届け！　ということで、このスペースではこれから、俺の気分次第により清子ちゃん攻略と陸遜攻略のどちらかをやります。今回はそろそろスペースがないので詳しくは次回から。浮気してゴメン、清子ちゃん。（平）

何やら周囲が騒ぐと妙にシラけている自分がたまにあることに気づきます。年を重ねて、鬱って奴が私にも出てくるようになったのかもしれません。舞い上がっているときも無い訳ではないのですがね。で、ゲームはプレイに疲れるわけで気のりせず、解消法としてＯＶＡとか映画とかボケーっと見るくらいになりつつある最近です。以前は、出社前に同じ新聞を延々と読み続けて逃避していたこともありました。そう言えば今日は布団に入ってボーッと天井を見上げて逃避していたような気が。　今は新聞を取ってない（ち）

最近気づいたのですが、どうやら私は熟睡していると電話が鳴ろうが、呼び鈴を鳴らされようがドアを叩かれようがビクともしないらしいです（揺すられるとさすがに起きますが）。この一度寝るとなかなか起きないクセ（?）、私はいっこうに構わないのですが、（魔）や他の人がかなり迷惑するようなので何とかしたいです。といっても、どうすればいいのかわかりません。というワケでみなさんあきらめて下さい……てなわけには、いかないだろうなぁ。むむむ……グー。（う）　……それよりも電話ちゃんと鳴るようにしてくれ。（魔）

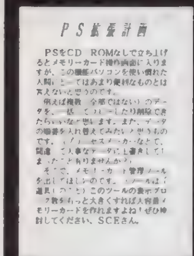
我が愛しの清子ちゃん攻略第13回：サブタイ・実は、ネームを書き始めた今もかなり悩んでます。うーむ、どうしようかなぁ……の巻：前回の予告では、清子ちゃん攻略の総集編をお届けする予定だったんだけど。いやー、イケるゲームが出ちゃいましたからねぇ。「三國無双」。これ結構おもしろいですよ。ポリゴンものなんだけど、ゲーム感覚は2D格闘のそれとほぼ変わらず、気持ちのいいプレイ感が実現してます。2Dに近いっていっても、軸ずらしみたいな3Dとしてのシステムもちゃんとあるしね。60フレームってことで、キャラの動きもスピーディーでなめらか。「動きが遅い」って人もいるかもしれないけど、こんなモンでいいんじゃないかな？　これ以上速くてもゲームにならないと思うし。システム的にもイカしてます。特にいいのが弾き返しや受け流し。「スタグラ」のプラズマリフレクトとか、あんな感じのシステ

PS拡張計画

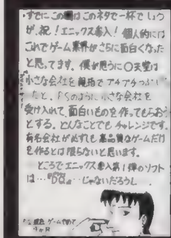
現状を見るにつけ、PS拡張計画の大部分が実現しそうにない。ソニーに問題解決する気はあるのだろうか？　それ次第なのだが。（ち）

能動的拡張計画その⑥：聴覚の拡張計画Ⅱ。さて、今回はヘッドフォンの話でも少々。外ではイヤフォンタイプが便利ですが。家の中ならヘッドフォンがいいでしょう。ゲームはとくに。「バイオ」や「トゥーム」などは臨場感もたっぷりです。でも耳にはかなり悪いので注意が必要です。オススメはゼンハイザー社製のもの。軽量かつ密閉型でないので疲れにくいのが特徴です。でも、高いです……。

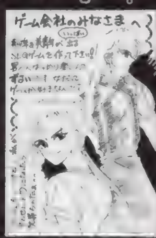
「消費税アップ前にPS買いたいのに売ってません」岐阜県　★さん：（ち）も知人にたまに聞かれます。ショップの人に本体を予約できるか聞いてみるしかないのかも……。



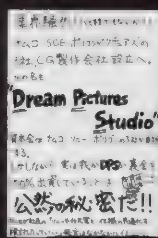
◀愛知県　♠J天野公爵さん：P.N.記号は……ツールは欲しいですけど。



▲奈良県　亮ノ介さん：地味めが来ると思いますよ。きっと。



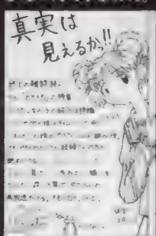
▲山梨県　葡月闇水さん：ただ圧倒的に数が少ないんですよねぇ。



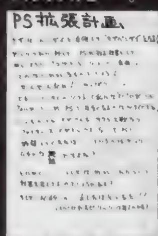
▲福岡県　伍号機ってヘンさん：だったら良いんですけど……。



▲東京都　藤村祐さん：あれ、バグ多いらしいです。要注意。



▲千葉県　オーラちからさん：一般誌でも評価されてます。



▲神奈川県　ジョリアーノさん：明日が全くわかりません。

他機種のことも話したい

最近は、これはという作品も少なく落ち着いているので、欲しいソフトも少な目。逆に、財布への負担が軽いのはいいことかもしれません。生活レベルの向上を目指しましょう。　（ち）

SS　近場では、サンソフトの「わくわく7」が購入確定のソフト。あとは、月末の「センチメンタルグラフィティ～ファーストウィンドウ」のみ（限定なので予約済み）。でもこの作品ってこれだけ買えば用済みかもしれません。水谷とおるさんの絵さえあればいい訳ですし。ところでゲームアーツさんが作る「スレイヤーズ」はどうなったのでしょう？

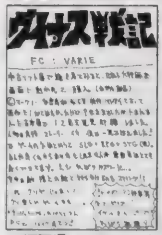
パソコン　金策が上手く行く気配も無いので、壊れたウンズもそのまま。95ゲーを遊べない最近です。MMX標準搭載機も出始めましたが、まだまだ過渡期。いま買うと、1年後は完全に時代遅れ（性能云々よりもハード自体の規格面で）だし。安いハードでお茶を濁すのが最善策かも知れません。ゲームの方は、光栄の「信長の野望～将星録」の大変化に注目。

N64　本体が安くなっても欲しいと思えるソフトはまだ1本もありません。∴（ゆえに←学生の頃が懐かしくなる記号）まだ購入するには及ばないと言ったところ。アメゲー＆バカゲー好きの方は、「テュロック」とか「ブラストドーザー」を購入するのでしょうか。

その他　AOUは行けなかったのでアーケード系の詳細は不明。ただし「ヴァンパイアセイヴァー」は良いらしいとのこと。ゲーセンに出回る日を楽しみにしましょう。GB用の「たまごっち」って時計内蔵なのでしょうか？　いやそれだけです。

クソゲーマー万才

（前回の続き）SS版『セーラームーン』が秋葉原で¥1,980で売られているのを発見。でも、まだ迷っています。つづく。（う）



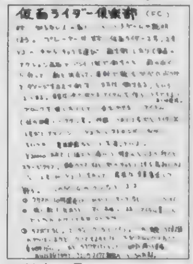
▲福岡県　オアシスさん：ムチャでしたけど楽しかったですよね。



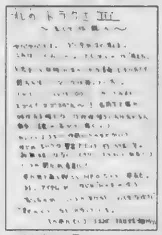
▲福島県　ゴイスハドマさん：もうすぐ「2」です。期待（笑）？



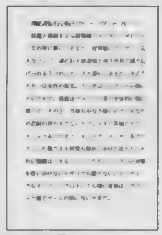
▲大阪府　唯津御影さん：多人数で遊ぶとなかなか楽しかった気がします。



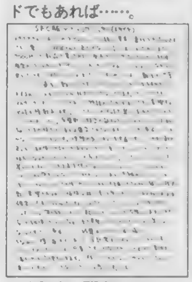
▲神奈川県　ジョリアーノさん：セーブでもパスワードでもあれば……。



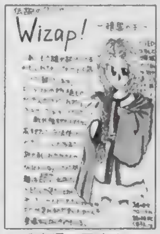
▲神奈川県　バフンジョージさん：バグは怖いです。でも楽しい。



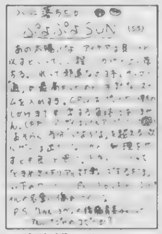
▲岡山県　CARCASSさん：タイトルは格好良かったのに。



▲大阪府　雨宮五月さん：今度出る「ラングⅠ・Ⅱ」で完璧です。



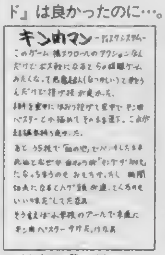
▲兵庫県　飛竜さん：FCの「ダークロード」は良かったのに…。



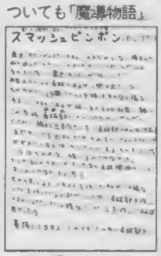
▲東京都　リッケンバッカー330さん：傷ついても「魔導物語」。



▲神奈川県　つちいあさひさん：PSらしくないのがかなり売りです（笑）。



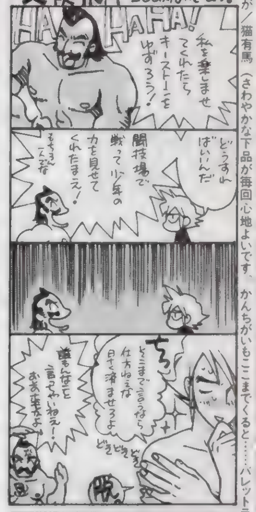
▲神奈川県　浪人Zさん：アレはプールでないとできません。



▲埼玉県　バードマスターさん：ピンポン自体がムチャです。

ついに「海腹川背・旬」が発売されました。私はSFC版が発売されたとき、どうしようか迷ったのですが、値引き率が低かった（ほとんど定価）ので「安くなったら買おう」と思っていました。そうしたらPSで発売されるというじゃありませんか。どうせならPSの方がいいデキに決まってます。で、待つこと数年……。編集部にサンプルがあったので、ちょっとプレイしたのですが、あまりに単調なゲームだったのでビックリ。先の面に進めばスゴくなるのかな？　と思っていたら（魔）が「ずっとそのままだよ」と教えてくれました。で、今また買おうかどうしようか迷っています。川背ちゃんカワイイしなぁ。う～ん。

最近はもっぱらFXの「番組」です。このコーナーで書くと「なんだクソゲーなのか」と思われがちですが、違います。でも、他にスペースがないもので……。さて、ここでは私なりのオススメ必殺技を紹介しましょう。ボクシング部のブーメランフックと拳法部の鉄山靠。それと編会で覚えられるジャンプアッパー。この3つはそれぞれ単体技としてかなり使える技です。しかもこの3つを組み合わせると、強力な連続技にもなるのです（ブーメラン→ジャンプ→鉄山）。他には、空手部の旋風脚は多人数が相手のときはかなり重宝します。とりあえずゲームが始まったら、拳法部（裏庭）とボクシング部（サークル1F）、それと余裕があるなら空手部（武道館2F）を極めておきましょう。



まんが／猫有馬（さわやかな下品が毎回心地よいです。かんちがいもここまでくると……バレットラブ?）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●コナミ提供のインターネットラジオが開局

3/17（日）からコナミミュージックエンタテインメントのホームページ上に、インターネットラジオ「db－FM」（ホームページのアドレスは、http://www.konami.co.jp）が開局するぞ。これは、インターネットを利用してコナミレーベルの音楽や、コナミ提供のAM・FMのラジオ番組が聴ける画期的なシステムなのだ。気になるレギュラープログラムは以下の5つがメインとなっている。1：ステレオドラマ……「ときメモ」や「ツインビー」など、コナミおなじみのステレオドラマシリーズ。2：現在放送中のラジオ番組……NACK5「金月真美 MOONLIGHT LIPS」などの東京や大阪地区でしか聴けない番組。3：開発中のステレオドラマ……新たに開発中のドラマシリーズのパイロット盤。4：コナミレーベルアーティスト番組……「長沢ゆりかのハートフルカフェ」など、コナミレーベルのアーティストをパーソナリティとした、オリジナル番組。5：情報番組……「コナミミュージックカウントダウン」など、コナミレーベルの最新情報がわかるタイムリーな番組。

▼ラジオ番組「金月真美MOONLIGHT LIPS」も聴ける（番組を収録したCDも発売中）。



「ゼロディバイド2」の取材で開発元のZOOMさんのある、北海道に行って来ました。徹夜明けのボロボロな身体で見た新生「ゼロ2」はまさに目からウロコが落ちた状態。ス、スゴスギ（詳しくは今号14Pを）。1／60もスゴイんだけど何よりも特筆すべきはその動き。ボタンを押したときの反応の良さが尋常じゃありません。発売はもう少し先だけど、要チェック！　さらに今回はゼロたちが「ギー」「ガー」としゃべるらしい！「キシャァァー！」っていう雄叫びと共にコンボ……ああ、もうエクスタシー。（魔）


■魔王29才くん：かなり爆裂バカライイター。職業ムダ使い。シンセサイザー買った。でも会社のなのでいまいち。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。なんだかG'Sで探してるらしいぞ。


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。原稿渡してから帰って下さい。待ってるんだから。


■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。今回の暴走は少しイカシてたので＋3。

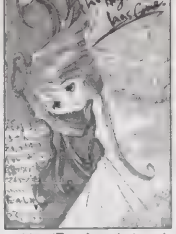
ます。うまい使い方は、ワザと相手の攻撃を喰らってから無双乱舞ですかさず反撃というもの（無双乱舞を無双乱舞で反撃、なんてことも可能）。これなら確実に無双乱舞が決まるのでオススメです。ただし、ダウンする技や浮かせる技といった、足が地面から離れる技を喰らうとできないので注意しましょう。この2つの要素は（まだあるかもしれませんが）マニュアルにも載っていないので、覚えておくと対戦時にとても役に立ちます。さて、もうひとつ。COM戦でのワンポイントアドバイスを。相手を転ばせたときにワザと近づいて、起き上がると同時に前方へジャンプ。COMは起き上がりに下段攻撃をしてくることが多いので、コレでかわせるハズです。そのあとはすかさず攻撃し、ダウン攻撃。このパターンでかなり戦いが楽になるでしょう。どうでもいいけどこのネタ、はみ出してやるにはもったいなかったかなぁ。（う）



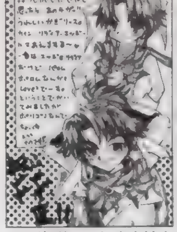
まんが／宮須弥（ティファの胸より？ エアリスのチラリズムより？ カエル？）・イラスト 宮稀さとみ


▲京都府　月子さん：ハタハタ飛んでいくのが可愛くて　です。

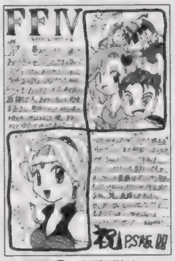

▲東京都　ふみづきけいさん：親の性格が出て来ちゃいますからね（笑）。



▲埼玉県　うにさん：クイズでお手軽、子育て体験……なんだかトホホ。


▲北海道　みしま大地さん：『Ⅱ』『Ⅲ』はダメですかねぇ。

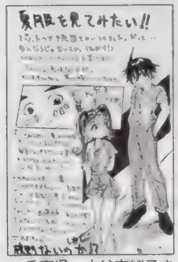

▲大阪府　メモンガーさん：ＳＬＧとしてはカンタンでも楽しければ○。



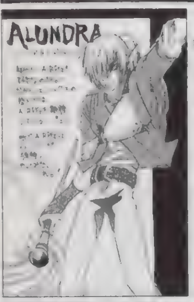
▲長野県　灯矢敬さん：小さいリディアにメテオ覚えさせないと。



▲福島県　ゼーレ６０１さん：マッハ『エタメロ』っていうのも○。

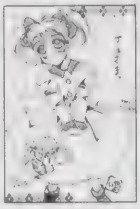


▲兵庫県　中谷奈緒子さん：アヤセは夏服でヘソだし？　校則は？



◀神奈川県　貞雅さん：まずは『ドラキュラＸ』もいいですよ。


◀愛媛県　ｔｋｅさん：どうでもいいですよねぇ。


◀愛知県　弥生みとさん：大きな剣が特徴です。



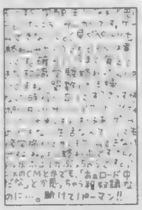
◀岐阜県　ズバットPSさん：鉄拳が似合いすぎ。

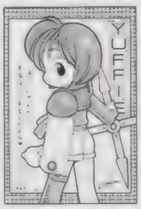


◀千葉県　鮎川順さん：ウズが赤くなってます。



◀島根県　うどうジン江さん：見下した目がＯＫなのです。


◀東京都　炭素分子さん：パーマンは来なかったりします。



◀東京都　大宮ゆうさん：シュシュ。いい子です。ね。



◀香川県　月旅行物語さん：コーナーは無いですが○です。


◀広島県　寿々さん：このバンドがＨの元凶。



◀大阪府　みそみそさん：八方美人でＯＫなシナリオです。



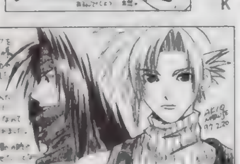
◀福岡県　毛の雲さん：わかりやすいマテリア使用法。


◀静岡県　えんぜるぽーいさん：フンドシ好き？　トホホ。


◀東京都　都築怜奈さん：その剣でザックリ？　ビックリ。



◀広島県　白井俊さん：それだけでもワクワクです。


▲東京都　成瀬祥雄さん：全然違うんですけどねぇ。



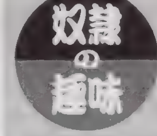
▲京都府　つくば山さん：エリー人気あります。イケイケです。



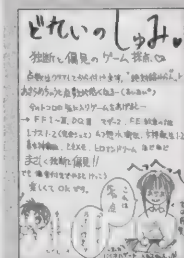
▲埼玉県　鳥さん：もう少しモーションがあると……。



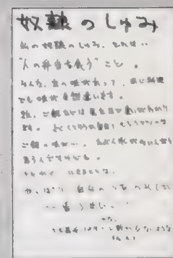
▲愛媛県　海松屋いさぎさん：拳銃＆血、似合いすぎです。



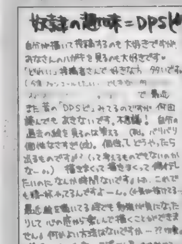
グラマラス趣味ぃ～！　ステキな趣味ぃ～！　楽しければなんだっていいのぉ。さ、全国でこっそりとイロイロやらかしてるみなさん？　教えてくださらない？　お願いよ。ねっねっ！（魔）



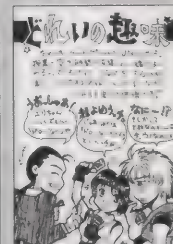
▲神奈川県　あぢあの華さん：フガフガして楽しそうです。



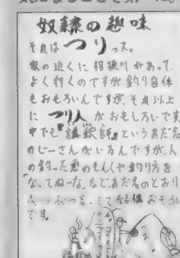
▲神奈川県　ジョリアーノさん：普通そうですよねぇ。自分のが一番。



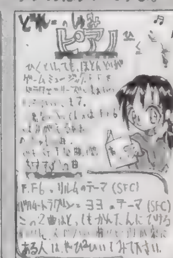
▲新潟県　りるひなさん：そういうときは勉強。気になることを第一に。



▲千葉県　文月美和さん：賭けウノは燃えます。ケンカはダメですよ。



▲神奈川県　浪人Ｚさん：そういううんちくお父さんは大切にしましょう。



▲千葉県　羅夢あーのさん：好きな曲を弾くのは楽しいですよね。

「温泉は良いですよ。地元が温泉地で有名なんですけど、地元の人間しか知らない秘湯ってのが結構あるもんなんですよ。中でもオレのお気に入りの場所は、眺めといい、質といい、もう……お酒持って、本持って、冬だと虫もいないのでステキすぎです。あふ～」青森県　松野勝悟さん：

いいですねぇ……とりあえずゴチャゴチャした東京で、しめ切りに追われてセコセコと仕事してると、そんな温泉生活がとてもうらやましく思えてきます。足をのばしてお風呂に入るだけで気持ちいいですから（うちはユニットバス）。

「宝探しが趣味です。いや、実際は宝じゃなくてもいいんです。なにか土の中に埋まっているモノを掘り返すのが楽しくてしょうがないです。ひと昔前糸井重里さんが宝探ししてましたけど、あの気持ちって分かる気がします。今日もムダな資料を片手に掘ってみます」栃木県　雛形アキラさん：

ああ……あの「マザー2」がおくれる原因となった赤城山の徳川埋蔵金ですな。ムダでしたねぇ（笑）。でもまあ、ああいうのは、掘ることが、作業することが楽しいんでしょうね。何か出てこないと世間には認められないけど。男のロマンって気がします。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願いします。

ライターリスト

■うききくん：小樽まで連れてかれて、防波堤で北の海にバカヤローでした。いい修行になったね。バカ。

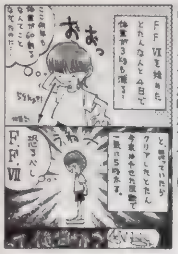
■さとちーくん：ロリコンじゃないんだよねぇ……でも普通に説明するとロリコンなんだよねぇ。カニ＋20。

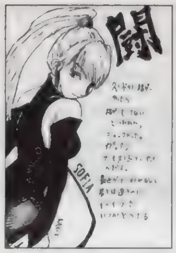
■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。最近疲れてる？　まあ、「FF」担当だしね。しょうがないね。

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さん。職業：きっつぁん。ポスドリバリバリではまってるらしいじゃないですか。

最後奴隷！：問題です。今回の奴隷に漢字の「本」はいくつあったでしょう？　突撃フッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「本‼答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます。

「あすか～120％」久美ちゃん攻略外伝・「三國無双」はみ出し攻略・その①……いつも通り「久美ちゃん攻略」をしようと思ったのですが、なにせネタがない（しかも最近プレイしていないし）。というわけで「エクセレント」が発売されるまで別のゲームの攻略をしましょう。というわけで「三國無双」です。さて、このゲームには体力ゲージの他に「気合ゲージ」というのがあります。これがたまると無双乱舞が出せるワケですが、実はそれだけではないのです。このゲージがたまってからなくなるまで（黄色くなっている間）なら、通常技をコマンド技（キーとボタンを組み合わせる技）でキャンセルできるのだ。たとえば超雲なら斬り→突き（キャンセル）→内吼→円月輪鋒という連続技も可能です。また、ダメージを受けたポーズから素早く技を出すこともできます。これは相手の攻撃を喰らった瞬間にコマンドを入力すると出せ➡





◀埼玉県　TERAさん：寝ずゲーはOKですが喰わずゲーは……。

◀京都府　魚喜さん：やりこめば誰でもうまくなります。





◀神奈川県　幻夕貴さん：デビルガンダムと同化したのは？

◀三重県　KIKIOさん：ビデオはこの娘が一番強引でした。





◀東京都　谷川蛍雪さん：元がSFCだからデスよ。次は「V」。

◀北海道　ヒスイさん：イメージ変わりますよね。



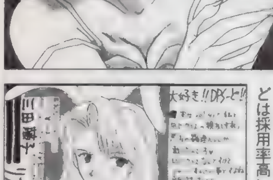


◀三重県　MKTさん：ピローンって感じではまってますね。

◀福岡県　雀之涙さん：彼女の後頭はイルカに似てます。



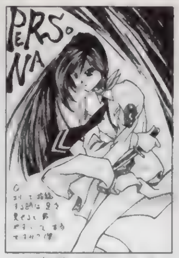
◀大阪府　天国寿子さん：フワフワできていい気持ちです。娘さんイロイロしてくれるし。





◀千葉県　鮎川順さん：スゴイです。でもDPSどは採用率高いですから。

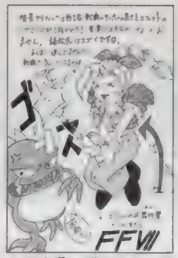
◀神奈川県　あたみさん：でも……そこにはクラウドが……。



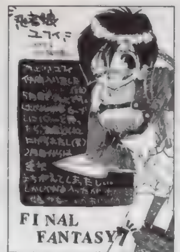
▲北海道　ベンジャミンさん：いや……そういう事実は無いはずです（笑）。



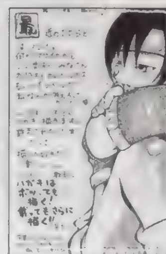
▲大阪府　如月静真さん：さりげない片桐さんは……何者です？



▲栃木県　博文さん：彼女のジャンプカスゴイですよね。



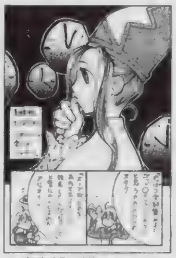
▲静岡県　椎名奈々さん：最初ワガママでもいい娘です。なんです。



▲栃木県　東沙都美さん：テスト中も描く！　それが心意気（トホホ）。



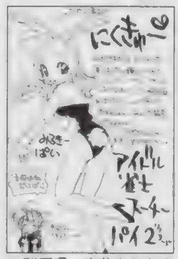
▲神奈川県　？の種さん：バグってハニーですか。「ハニーインザスカイ」？



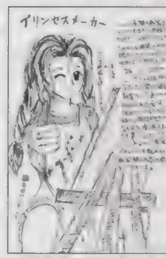
▲東京都　祥人さん：かなりイヤです。けどその通りくさいです（笑）。



▲茨城県　にくきうさん：拳から炎が出たりするんでしょうか？



▲群馬県　立花ありなさん：奴隷症候群はその辺から始まります。



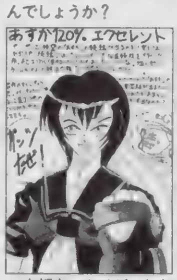
▲福島県　琴絵さん：いいもんですよね。友だち一番が気持ちいいです。



▲岩手県　どらさん：良いゲームは良いのです。パレット守ったりして。



▲愛知県　ゆきのさん：あのアニメは……PSで出来るんでしょうか？



▲京都府　カイザーしおりさん：忍は強くなるそうです。ウワサ。



▲栃木県　バールセンさん：アヤセはダラーッとした服が似合います。



▲埼玉県　矢渡さん：同感です。CDの大弱点ですよね。



▲愛媛県　むにゃんさん：ヘソ出しですかね？



◀千葉県　彩軌彼方さん：すいません。予約しました。



◀京都府　楓奈さん：受験終われば奴隷化盛りなのです！



▲大阪府　メモンガーさん：「ライトニング」かみ合ってないところも多いですが、楽しめるところも多いです。キャラゲーとして考えるなら十分及第点でしょう。



◀神奈川県　？の種さん：弱いの直ってますかねぇ……。



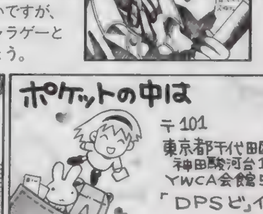
◀千葉県　ちゃっぷ2世さん：飛び込みでぶっ叩いてますから。

どこでもハガキでいけるはず！

もしもDPSどにハガキが来なかったらぁ～！　ちょっと想像してみて下さい？　今、ハガキが入っている所が白ヌキになっていきます。空です。まっさらです！　さあ、そんなアキは多分、編集長が許しません。そこでどうするか……カンタンなのはそのアキでウナギの養殖を始めることです。が、時間がかかるので今回は却下。第2案は空いたところで月極駐車場の経営を開始することです。それも誌上には車が止められないので却下。そんなわけでハガキ下さい。







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいのれ～す！

電撃PlayStation 43号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（179ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、3月27日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]悠久幻想曲 ②[特報]バックガイナー ③[特報]ゼロディバイド2 ④[特報]ランナバウト ⑤[特報]マイ・ドリーム ⑥[特報]あやかし忍伝 くの一番 ⑦[巻頭]悪魔城ドラキュラX ⑧[巻頭]メタルギアソリッド ⑨[巻頭]TOBAL2 ⑩[巻頭]あすか120%エクセレント ⑪[巻頭]がんばれ森川君2号 ⑫[特集]ファイナルファンタジーVII ⑬[RPG]ファイナルファンタジーIV ⑭[RPG]FFタクティクス ⑮[RPG]アランドラ ⑯[RPG]真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ⑰[攻略]ブシドーブレード ⑱[攻略]プリンセスメーカー ⑲[攻略]リフレインラブ ⑳[攻略]トゥームレイダース ㉑[攻略]クーロンズ・ゲート ㉒[攻略]ドキドキプリティリーグ ㉓新作ソフトレビューthe DEEPER ㉔ビックリPS新記録 ㉕4色奴隷 ㉖電撃プレイクエスチョン ㉗ウラワザデータベース ㉘[まんが]悪魔城ドラキュラXはじめて物語 ㉙電撃コラムス ㉚[読者コーナー]PSの奴隷 ㉛読者プレゼント ㉜[G]セイバーマリオネットJ ㉝[G]メタルエンジェル3 ㉞[G]ネクストキング ㉟[G]フォトジェニック ㊱新作ソフトステーション ㊲NEXT WAVE？ ㊳電撃ランキングステーション ㊴PS移植化計画Ver.2.0 ㊵電撃NEWS STATION ㊶新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP224～225のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通PS ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション ⑤ハイパーPSリミックス ⑥TECH PS

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入（予定）時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②SCE製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④3DO ⑤PC-FX ⑥PCエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガCD ⑨スーパー32X ⑩ネオジオ ⑪ネオジオCD ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション43号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーション43号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）。

Vol.41

1：魔法少女プリティサミー　声優サイン・横山智佐
竹内竜治（大阪府）神南哲也（新潟県）
中川知恵子（兵庫県）

2：魔法少女プリティサミー声優サイン・笠原留美
松田明（石川県）折田雅詞（北海道）中野加津男（徳島県）

3：宝魔ハンターライムwithペイントメーカーマウスパット
伊藤和彦（茨城県）宮田和幸（大阪府）遠藤弘幸（福島県）
仲健志（三重県）木下茂（大分県）藤沢豊広（岩手県）
堤下伸久（大阪府）横山真郁（神奈川県）
多田勝英（北海道）中川雄介（兵庫県）

4マクロス　オリジナルステッカー
大河内剛啓（兵庫県）中山拓也（千葉県）
信谷順一（京都府）高石亮（群馬県）矢野智裕（愛媛県）
佐藤佳典（宮城県）入江清介（広島県）斉藤勝海（群馬県）
佐藤慎太郎（東京都）
原健児（岡山県）精進博幸（山梨県）楠公輝（香川県）
中尾昭裕（山口県）在間靖春（岡山県）吉良卓郎（大分県）
三好博史（香川県）山口忠士（東京都）橋田智憲（富山県）
田澤元晴（青森県）

5：アルナムの翼　ゲーム体験版
片岡由味恵（大阪府）堀井明子（兵庫県）
片岡路博（三重県）藤川晶子（埼玉県）矢野優子（愛媛県）
役重里枝（岡山県）岩科愛（神奈川県）斉藤和恵（茨城県）
金谷晴子（富山県）坂城義邦（東京都）

6：いまどきのバンパイア　オリジナルテレカ
明壁利幸（愛知県）有馬義幸（熊本県）鈴木信二（鳥取県）

7：ソウルエッジ　オリジナルキャラクターシール
飯田雅一（新潟県）島本岳史（大阪府）吉村孝弘（東京都）
戸田強（東京都）峰岸智（群馬県）北村智紀（京都府）
村上昌史（静岡県）三谷原健（岡山県）榎本裕一（東京都）
久保直子（大阪府）佐々野翼（岡山県）松本薫（東京都）
野沢和史（栃木県）大坪篤志（富山県）芳野慎三（愛媛県）
国重香（山口県）小崎綾（長崎県）島崎圭一郎（神奈川県）
高橋健一（長崎県）遠藤正（秋田県）山下浩一（奈良県）
蛇川大樹（千葉県）藤岡明美（岐阜県）山本百合（北海道）
図師匡彦（香川県）佐伯加奈（広島県）中山裕悟（熊本県）
脇本加奈（広島県）石坂敏明（富山県）北村太（福岡県）

8：ときめきメモリアル
声優サイン限定版・紐緒結奈
松橋梨佳（青森県）

9：ときめきメモリアル　声優サイン限定版・清川望
太田義一（東京都）

10：PSソフト　トゥームレイダース
小栗憲広（埼玉県）植松利夫（山梨県）州濱博（広島県）

11：PSソフト　ハームフルパーク
水谷行男（岐阜県）長谷部宏（大分県）新田剛（島根県）

12：PSソフト　ガレオス
溝上優（福岡県）高橋美樹（神奈川県）稲熊文裕（愛知県）

13：PSソフト　公開されなかった手記
池田結花（埼玉県）石渡美月（東京都）鈴木篤子（栃木県）

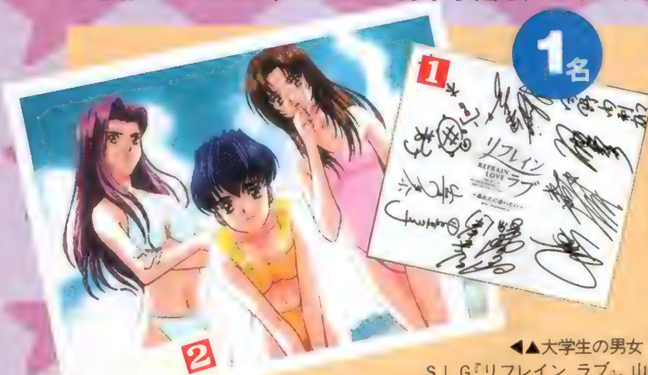
DPS 読者プレゼント

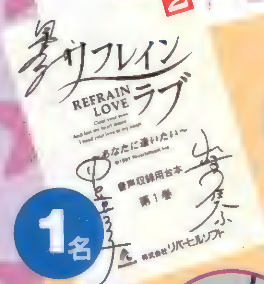
電撃PlayStation 43号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.45（4月11日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。





1名　1名

『リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～』

1 出演声優直筆寄せ書きサイン色紙

2 出演声優直筆寄せ書き台本

（提供：リバーヒルソフト）

◀▲大学生の男女7人の恋と友情を描いた話題の恋愛SLG『リフレイン ラブ』。山崎和佳奈さん、高山みなみさん、田中敦子さん他、豪華出演声優のサイン入り2大アイテムなのだ!!



3名

3『セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS』乙女回路

（提供：バンダイビジュアル）

◀キュッと握ると、主人公ライムをはじめ、セイバーのキャラがキミに話しかけてくれるのだ♥



▶このように使うのだ!!



10名

⬆4『セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS』SukiSukiマスコット3体セット

（提供：バンダイビジュアル）



5名

⬅5『マクロス DIGITAL MISSION VF-X』オリジナルテレカ

（提供：バンダイビジュアル）



3名

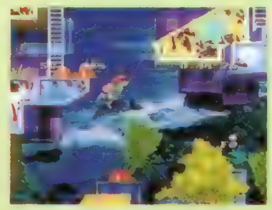
6アスキーグリップV

（提供：アスキー）

背面にある◯と✕の基本ボタンを、人さし指と中指でカバーするという画期的な設計。その他の機能も充実している。

PSソフト 各3名

今回も旬な5タイトルをプレゼント！　なかでもオススメなのは……全部だね。ジーックリと悩もう!!



7海腹川背・旬

◀あの名作ＡＣＴがＰＳで復活!!　伸縮自在のラバーロープを使う主人公・川背の多彩なアクションが楽しいぞ。

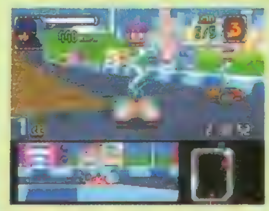
（提供：エクシングエンタテイメント）



8悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

▶新しいゲームシステムで生まれ変わった名作アクションＲＰＧ。伝説、ふたたび……。

（提供：コナミ）



9ロックマン バトル&チェイス

◀超人気「ロックマン」シリーズのキャラたちが、今度はレースで熱い闘いを繰り広げる!!

（提供：カプコン）



10サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

▶あの「サムスピ」シリーズもついに「ベスト」入り！　記念すべき1本をキミに!!（注）

（提供：SNK）



11リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～

◀大学卒業間近の男女7人が織りなす青春の1ページ。ちょっぴり大人な恋愛ＳＬＧだ。

（提供：リバーヒルソフト）

注／今回の賞品の『サムライスピリッツ』は『プレイステーション・ザ・ベスト』ではありません。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

郵便はがき

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション
プレゼント
Vol.43係

〒	－	ここにはなにも書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）

氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		

職業	①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】 　　【2】 　　【3】

【4】 　　【5】 　　【6】

【7】

【8】

【9】 　　【10】

【11】

【12】

【13】 　　【14】

【15】

【16】 　　【17】

【18】 　　【19】

【20】

キリトリ線

PlayStation

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

友情も、愛情も、踏み台にして、遺跡に眠る、秘宝をめざせ。



トレジャーハンティング・ボードゲーム

秘・宝・王

もうお前とは口きかん!!

旅は道連れ、世は情け無用！ひとたび冒険の旅にでたからには、親友だって、恋人だって、みんなライバル！出し抜け、蹴落とせ、陥れろ！友情も、愛情も、勝利への踏み台にして、遺跡に眠る秘宝をめざせ。いち早く持ち帰ったものには、最高の報酬と栄冠が待っているゾ！

マルチタップ／メモリーカード対応
4月25日発売予定／予価5,800円（税別）

発売元：株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント
東京都渋谷区渋谷1-5-7
インターネットホームページ http://www.sonnet.co.jp


Gのコトなら電撃です
本家本元真剣元祖本命！
全ての情報がここに集
まるのです…本当です
よ…え？　知ってる？
★今号のタイトル★
セイバーマリオネットJ
メタルエンジェル3
ネクストキング
フォトジェニック
電撃
プレイステーション
PlayStation
G
イラスト／伊藤勇太

セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS

「アニメのファンだけど、格闘ACTは苦手…」
そんなキミも、今回の記事を読めばバッチリだ!!

ジャンル	3D格闘ACT	価格	¥6,800　限定版:¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	なし
発売日	3月28日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

独自のシステム、パーツセレクトが楽しい「セイバーJ」。これにより、同じキャラを使っても戦法に広がりを持たせることができるようになっているのだ。ちゃんと隠しパーツもあったりして……出す条件は、とりあえずナイショ。まずは自力で一度クリアしてみてね。それがヒント。そうそう、クリアといえば、エンディングではオリジナルグラフィックが楽しめるぞ。どのキャラでクリアしても小樽がイイ思いをして（当然か）、ちょっと悔しい思いをさせられるけど。　（2Pパンタースキ好き）

とにもかくにも勝つ!　ための心得4カ条!!

その1 対戦前の下準備 パーツセレクトは慎重に!

このゲームでは、戦闘前にマリオネットたちに装備するパーツを選択することになる。どんなキャラを使い、どのような戦い方をしたいのかによって、チョイスすべきものは変わってくるぞ。また、敵となるキャラによってパーツを選ぶのもいい方法だ。例えば地上における必殺投げが強力なブラッドベリーに対抗するため、空中戦をメインにいきたい場合。こんなときは、ハイジャンプ+バーニアを選択する、といった具合だ。



◀基本的にはヒートパンチとヒートキックの組み合わせがオススメ。



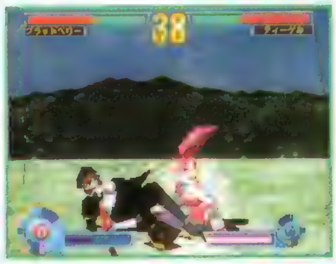
◀ハイジャンプからの攻撃は、ダメージ量もアップするのだ。

その2 ダウン攻撃は結構危険 無理な深追いは禁物だ!

転倒して、身動きできない相手に打撃を与えるダウン攻撃。こう聞くとノーリスク、かつ効果的な攻撃だと思われるかも知れないが、このゲームに限って言えば、実はそれは当てはまらない。このゲームでは、相手を転ばせることのできる技は、とにかくモーションが大きすぎるのだ。いざ転ばせても、ダウン攻撃が全然間に合わないこともしばしば。外すと尋常ならざるスキがあるので、ダウン攻撃はないものと考えた方が無難だ。



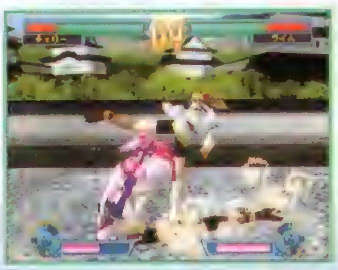
◀技の終わり際が当たったときなら、ダウン攻撃を狙ってもイイ。



◀ダウン攻撃をミスすると大きなスキが。一気に大ピンチだ。

その3 COMは起き上がりが弱い ラッキーチャンスを見逃すな!

このゲームのCOMキャラは、積極的な部類に入る。放っておくと、強力な攻撃を次々繰り出してくる。格闘ACT初心者にとって、真正面から戦うのは賢くない選択だ。では、どうすればいいか。答えは簡単、相手の攻撃のスキにつけ込むのだ。普段はしゃがんでキッチリガードを固め、COMがスキの大きい上段技を空振りしたら、しゃがみ強キックなど、出の速い技で反撃する。これが消極的だが、効果的な戦法なのだ。



◀COMは、かなり立ち攻撃をはずしてくれる。チャンスだ!



◀反撃には、突進対空系の必殺技がイチ押しだ。

その4 それでも、どーしても勝てないってときは、これしかない!

ここまでの話は理解した。実践もしてみた。それでも勝てない！　そんな人も、いないわけではないだろう。そこで最後の手段を紹介！　それは……しゃがんで弱パンチの連打、これだ!!　これだけで、基本的にはラスボスまで倒すことができてしまうぞ。ただし、最低でもガードさせ、空振りはしないようにすること。キャラによっては間合い調節がちょっと難しいかもしれないけど、そこは自力で頑張ってほしい！



◀しゃがんで弱パンチ連打。みっともないけど、これが確実。



◀中には、しゃがみ強パンチで代用できるキャラも。

ジャポネスのため、小樽のため、戦うマリオネットたち!



ライム

最大の武器、素早さを駆使して戦え!

ライムは、2つの突進系必殺技を持っている。どちらも攻撃判定は強く、ライムアッパーは接近戦でもつれたときに、ライムキックは遠距離からの奇襲に役立つぞ。また、ライムは通常技の出が速いという特徴を持っている。これにより、相手に密着してしゃがみ弱パンチの連打、この戦法が他のどのキャラよりも強力なのだ。超必殺技は投げ技なので、相手の起き上がりに重ねたりするのが効果的だぞ。



◀相手の起き上がりにライムアッパー。タイミングが命。

オススメ技

オススメはライムアッパー。攻撃判定の強さが尋常じゃなく、大体の必殺技には打ち勝つことができるぞ。ただし、ガードされるとスキが大きいので注意。





cv:林原めぐみさん

――ライムについての印象は?

林原(敬称略):そうですねー、とにかく天真爛漫なキャラクターですね、ほかの2人とも仲よくやっていますし(笑)。

――このたび格闘ゲームとしてゲーム化されますが?

林原:さすが! というところですね。アニメにしろ、ゲームにしろ、見る人がその人なりの感じ方をしてくれればいいですね。アニメもゲームも、最後まで楽しんでください。



チェリー

飛び道具を主体に、遠距離戦でいけ!

チェリーの持つ必殺技は、飛び道具と突進対空系の技の2つ。非常にバランスの取れたキャラといえる。特に強力なのが飛び道具の紅蛍で、相手との距離を限界まで離せば、1画面に2～3発も出すことができる。しかも、ライムをのぞけば、しゃがんでいる相手にも当てることができるのだ。まず相手を転ばせたら急いで距離を離して、紅蛍を連射。これがチェリーの勝ちパターンだ。



▶性能のいい紅蛍。遠距離戦なら、チェリーのものだ。

オススメ技

上で述べているように、飛び道具の紅蛍がとにかく強力。相手がCOMなら、たとえしゃがまれると当たらないライムでも、勝手に喰らってくれることが多い。





cv:白鳥由里さん

――チェリーの印象は?

白鳥(敬称略):大和撫子タイプで、とにかく頭のいい子ですね。でも、ときどき小樽とのことを妄想するのが……(笑)。

――ゲーム化についてはいかがですか?

白鳥:アニメの方はテーマがけっこう重めですが、ゲームの方は、できればチェリーを使ってくださいね(笑)。そしてハッピーなエンディングを楽しんでくださいね。

接近戦ならお手のモノ！　投げ技で勝負



cv：平松晶子さん

——ブラッドベリーの印象は？
平松（敬称略）：とても、あったかいキャラですね。言葉使いなんかはザツですけど、人を受け入れる、というか母性のようなものが強いです。
——ゲーム化について一言！
平松：ブラッドベリーはもともと強いキャラですから、パワーが欲しい！ときにあなたの期待に応えます。アニメの方も、人の心の成長といったところをジックリ見てください。

ブラッドベリーはトルネードバスターという必殺投げを持っている。これは非常に間合いが長く、ゲームスタート時くらいの間合いからでも相手をつかみ上げてくれるぞ。起き上がりに重ねればこれだけでＯＫなのだ。



▲このくらいの間合いで起き上がりを待つのが理想だ。

オススメ技

とにかく強力なトルネードバスター。相手の起き上がりに重ねるときは、近づきすぎないように注意しよう。超必殺技も、同じ感覚で使っていけるぞ。





BLOODBERRY
ブラッドベリー

ソニックエッジで相手を固めろ！

オススメ技

相手の飛び道具をはね返すことができるソニックエッジだが、実は相手の動きを封じるという変な効果も。当然、対人戦ではこんな使い方はできないぞ。



アップルがどこでもいいからソニックエッジを出すと、ＣＯＭキャラはなぜかしゃがんだまま動かなくなるという性質を持っている。そこで、ジャンプ中に✚キー⬇＋キックで相手を転ばす。で、相手の起き上がりにまたソニックエッジを置いて……と、これを繰り返せばオールパーフェクトも夢じゃないぞ！



◀これだけ離れて出しても、やはり相手はしゃがんで硬直。



cv：今井由香さん

——アップルはゲーム用の新キャラですね？
今井（敬称略）：わたしは、小樽の声もやっているんですけど、アップルの役は初めてです。ただ、収録が一緒だったので、会話のシーンなんかは、１人でしゃべって、１人で応える。なんかムナシかったですね。アニメの方も、もうすぐで終わりですが、思い入れが強いので、ずっと続けばいいのになあ、と思います。



APPLE
アップル

ファウストを捨てて(?)小樽に走ったセイバードールズ(??)

TIGER

ティーゲル

ティーゲルの必殺技は、デスニードルとスレイヴラッシュ。双方、飛び道具としての使い方をする必殺技だ。重要なのは後者で、リーチこそ短いもののしゃがんでいる相手にも当てることができる。相手の起き上がりに重ねておけば、これだけで勝てるぞ。



▶しゃがみ弱パンチを強パンチに変えても、例の連打パターンが通用する!



▶このくらい離れて、ちょっと早めにムチを撃つ。一度転ばせればこれでOK。

オススメ技

しゃがんでいる相手にも当たるスレイヴラッシュ。技の出はちょっと遅めなので、相手の起き上がりに重ねるときは、早めに出しておく感じにしよう。





PANTHER

パンター

パンターの必殺技もティーゲルと同じく、特殊ではあるが2つとも飛び道具だ。ポイントとなるのはヘルドライブ。鉄球を相手に放つ技だが、当然しゃがんでいる相手にも当たる。ちょっと離れて連打しているだけで、簡単に勝てるのだ。



オススメ技

ヘルドライブは、鉄球を頭上で回しているとき、引き戻すときにも攻撃判定がある。密着して当てれば、それだけで大ダメージを与えることができる!





◀どちらの必殺技も、空中からでも出すことができる。たまにはこっちも狙ってみる!?



◀密着してヘルドライブ。立っている相手に全部当たれば、とにかく強力なのだ。

LUCKS

ルクス

ルクスは、飛び道具と突進系必殺技の2つを持っている。飛び道具のプラズマキャノンは技内容がチェリーの紅蛍とほぼ同じなので、チェリーの戦い方はそのままルクスでも使えるぞ。ブラッドビートが強力な分、ルクスの方が強い!?



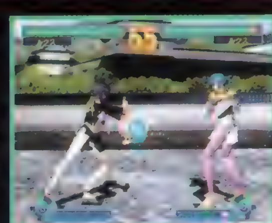
▶やっぱりライムにしゃがまれると当たらない。でも、使える技には変わりないぞ。



▶中間距離からいきなりブラッドビート。たまに混ぜると攻撃の幅が広がる。

オススメ技

性能のいい飛び道具、プラズマキャノンが非常に使える。ブラッドビートも奇襲向きだ。こと必殺技に関しては、かなり恵まれたキャラといえる。







超激アツなストーリーの
スポ魂美少女育成SLG

METAL ANGEL 3
メタルエンジェル3

PCエンジンで人気を博した育成SLG『メタルエンジェル』シリーズの最新作がPSに登場!! プレイヤーはコーチとなり、3人の美少女バトラーを育て上げるのだ。今回は、ゲームシステムの根幹であるトレーニング&戦闘、そして、魅力的なヒロイン&5つのライバルチームを大紹介！

メタルエンジェル3

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,500(2枚組)
メーカー	パック・イン・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	春予定		











▶3人のバトラーを育て、最強のチームを作り上げろ!

TRAINING トレーニング

育成のポイントは「ふれあい」アツい指導で優勝に導くのだ！



▲女の子が提出したスケジュールをチェック。状況に応じて変更してあげよう。

プレイヤーの目的は、コーチとなり、近未来の格闘技「フルメタルバトル」のバトラーである3人の女の子を育成すること。基本的なシステムは、従来のＳＬＧと同じく、スケジュールを決定してそれを消化させるというものだ。だが、この『メタルエンジェル3』では、スケジュールを実行している女の子たちを励ましたり叱ったりすることによって成長の度合いが変化する、〝対話型育成方式〟というシステムが採用されている。女の子たちとの「ふれあい」が、育成での最重要ポイントなのだ。



◀デートに誘われることも。休日もめんどうを見てあげよう。



▼こんなセリフを聞けたらラッキー。新技を覚えてくれるぞ。



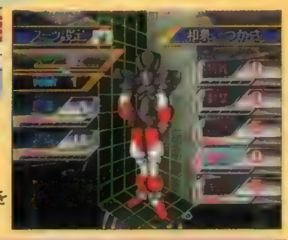
▲スケジュール実行中の女の子のところへ向かう。さて、誰の練習を見てあげようかな？



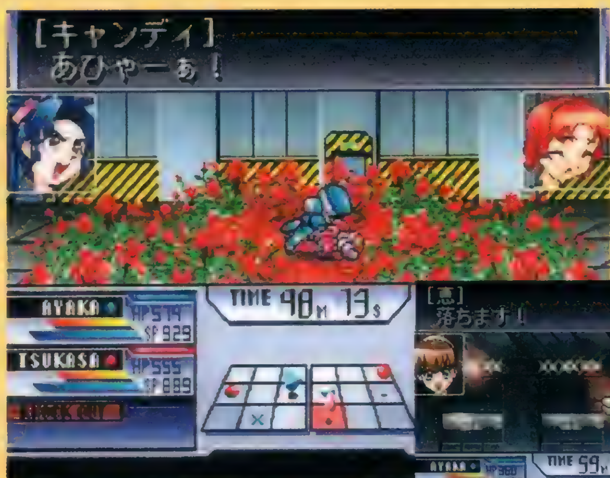
▲女の子の練習を見ながら、話もする。たまには彼女たちの意見を聞くことも必要だ。



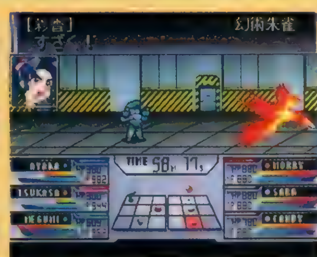
▲放っておくと、サボりだすことも。注意して練習に戻らせよう。



▶戦いに勝つには、スーツの性能を調整することも重要。



▲彩香の禁断の抱擁!? 相手を押し倒し、その後どうする!? 技名ともども気になるところ。



▶彩香の必殺技の一つ、幻術朱雀。巨大な朱雀が敵を襲う！



▶恵のメテオキックが炸裂！ 脚力を上げておけば、破壊力も格段にアップするぞ。



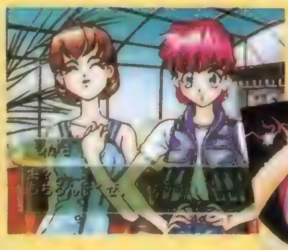
▶勝利の瞬間！ 日頃のつらい練習はこの瞬間のため。次の戦いに向け、さらなる練習だ!!

戦闘は3対3のチームバトル。ここでは、コーチであるプレイヤーは「攻撃しろ」とか「防御しろ」といった大まかな指示しか与えることができない。すなわち、それまでの育成方針が直接問われることになるのだ。選手の役割分担を考え、チーム単位での育成を考えることが重要というわけ。

試合は3対3のチームバトル チームワークが勝負のカギだ！

BATTLE 戦闘

HEROINES ヒロイン



▶チーム全員で海へ。もちろんコーチもついていきます。



▼仲良く絶叫中のお２人。こういう姿も…イイ!?



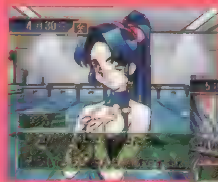
▲なんだか怪しい雰囲気。まあいいけど、練習もちゃんとやってよね。ね？

プレイヤーが指導することになるのが彼女たち３人。前年度大会の準優勝チームだが、彩香以外のメンバー２人が入れ替わっているため、現段階ではその能力は未知数だ。彼女たちを指導し、今年こそ悲願のリーグ優勝を目指すのだ！

桜小路彩香



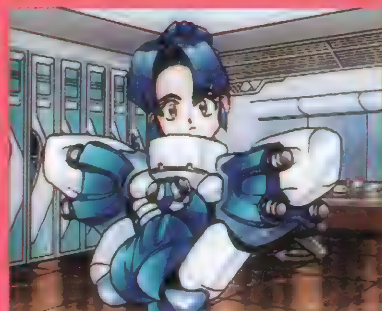
明るく真面目で世話好きな女の子。大人ぶってお姉さん的な態度で人と接するところがあり、精神的に未熟なつかさと衝突することもしばしば。前年度大会の準優勝チームの経験者なのだが、昨年は自分の未熟さゆえに優勝を逃したと思っていて、それがコンプレックスになっている。（ＣＶ：山崎和佳奈）



▲プールで練習中の彩香は当然水着姿です！



▼コーチとデート。シックな私服が魅力的。



PROFILE

誕生日：２月２日
身長：160cm
血液型：Ｂ型
３サイズ：B81・W57・H83
趣味：占い、読書、音楽鑑賞

和泉つかさ



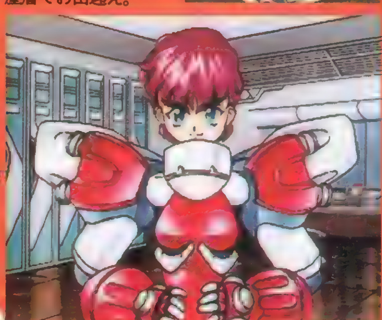
一本気でケンカっ早い熱血少女。自信過剰気味でえらぶってはいるが、精神的にはまだまだ未熟。そのため、せっかくの正義感も空回りしがちで、彩香にからかわれてばかり。（ＣＶ：桑島法子）



▼ラフな私服がつかさらしくてマル。



▲休憩中のつかさ。部屋着でお出迎え。



PROFILE

誕生日：12月７日
身長：158cm
血液型：Ａ型
３サイズ：B73・W56・H78
趣味：スポーツ全般

？？恵



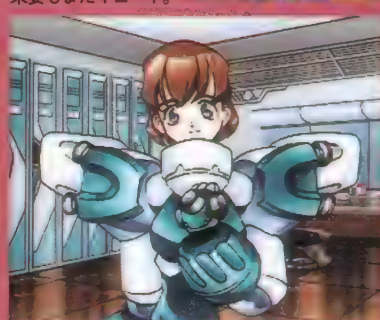
プレイヤー、すなわちコーチの妹で、ブラコンの気がある。メカ好きで、バトルスーツに名前をつけ、ただならぬ愛情を注いでいる。非常に優しく争いを好まない性格で、いつもケンカばかりしている彩香とつかさの仲裁役。（ＣＶ：野上ゆかな）



▼温泉にて。浴衣姿がとっても素敵。



▲忍術の練習中。忍装束姿もまたキュート。



PROFILE

誕生日：１月４日
身長：155cm
血液型：ＡＢ型
３サイズ：B83・W58・H82
趣味：料理、スーツの手入れ

※恵の姓は、ゲームスタート時に入力したプレイヤーの姓と同じになります。



リーダー・天神臨

ゴッデス オブ ヘブン

構成メンバーは、リーダーの天神臨と、双子の姉妹の久遠寺風、久遠寺雷。超強力な天神の遠距離攻撃を久遠寺姉妹の鉄壁の守りで援護するというスキのない戦法で、昨年、初出場ながらリーグ優勝を飾った強豪チームだ。



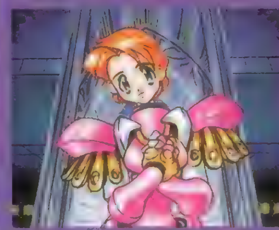
リーダーの天神は高慢、かつ自己中心的で身勝手と、迷惑きわまりない性格。つかさに怪しげな感情を抱いている。



リーダー・胡桃クミ

プリティガールズ

構成メンバーは、リーダーの胡桃クミと浅川小夜乃、鈴宮奈々美。軽量級のかわいらしい女の子ばかりを集めたアイドルチームだ。しかし、ただ可愛いだけでなく、その体格ゆえの素早さ、身軽さを生かした戦法で他のチームを圧倒するに足るだけの実力も秘めている。



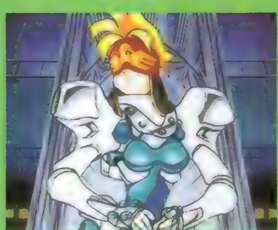
リーダーの胡桃は明るく好奇心旺盛だが、それゆえ、ただのお調子者に見られることも。

スカイ ハイ



リーダー・スワン

構成メンバーは、リーダーのスワンとコンドル、さらに今年から加わったイーグル。メンバー全員が覆面をかぶっている異色のチームだ。そのチーム名のとおり、アクロバチックな空中戦を得意としている。リーダーのスワンは、明朗快活で楽天的、自由奔放で束縛を嫌う快楽主義者。なぜか、年少者に対する面倒見がいい。



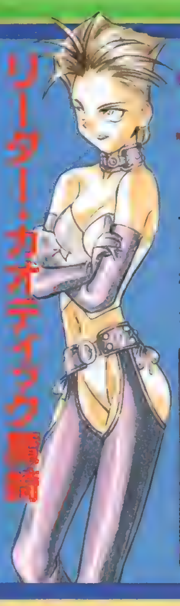
サイクロンズ



リーダー・サイクロン凰

構成メンバーは、リーダーのサイクロン凰と夕凪京呼、奈良沢忍。打撃技主体のストロングスタイルを身上とする正統派チームだ。どんな相手にも真正面からぶつかっていき、決して退くことのないその闘魂は、見る者を熱くさせる。リーダーの凰は、豪快で曲がったことが嫌いな姉御肌。日本フルメタルバトル界の重鎮でカリスマ的存在だ。

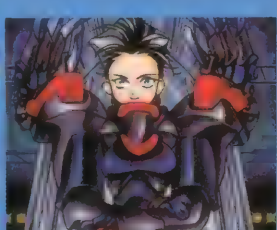




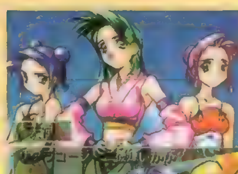
リーダー・カオティック魔崎

ザ・ダークサイド

構成メンバーは、カオティック魔崎、マッドネス大久保、デンジャラス加藤。漆黒のバトルスーツを身にまとうヒールチームだ。反則すらおかまいなしで相手を徹底的に叩きつぶすそのファイトスタイルはフルメタルバトルファンの間でも賛否両論。リーダーの魔崎は、勝つためには手段を選ばない根っからのヒールファイター。だが、意外と面倒見のよいところもある。



ヒロインたちとリーグの覇権を争うライバルたち。リングではもちろん敵同士、熾烈な戦いが展開される。だが不思議なことに、いったんリングを離れると、お互いに仲のよい友だちだったりもするのだ。ゲーム中には、ヒロインたちとライバルたちとの、ほほえましいイベントも多数用意されているぞ。



◀つかさに色目を使い、彩香をライバル視している天神臨。水着のデザインがスゴい…。



▶町中でも覆面を取らないスカイ　ハイのメンバー。筋金入りです。

RIVALS
ライバル

NEXTKING

ネクストキング～恋の千年王国～

美少女ファン期待の『ネクストキング』は、新要素満載の恋愛対戦ゲーム。今回は、女の子との気になるイベントと、デートスポットの一部を大紹介！　また、新たに判明した女の子の好感度についてもチェックしていくぞ。

NEXT KING ネクストキング

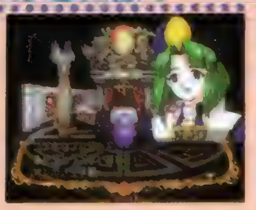
ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) 4P同時プレイ可
発売日	5月23日予定		

わくわくドキドキのイベントをチェック!!

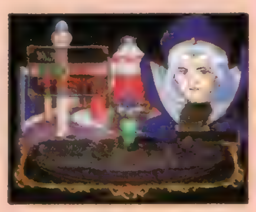
イベントには、女の子と仲良くなると発生するものと、特定の月日に自動的に開催される2つのタイプがある。イベント数は50種類以上も用意され、1度や2度プレイしただけでは、すべてのイベントを見ることができないほどの充実ぶり!!　イベントの中には、それぞれの女の子のヒミツに迫るものがあり、謎を解き明かすのも楽しみの1つ。ここでは、タイプ別にイベントの内容を探ってみるぞ。女の子たちと、どんなことが……？

Point 1 女の子のハートをつかむには？

女の子の好感度UPの第一歩は、城下町を巡って彼女たちの家を訪問することから。彼女たちの家では女の子と会話、あるいはアイテムを持っていればプレゼントをすることができる。それぞれの女の子にはお気に入りのアイテムがあり、種類だけでなく色も重要な要素なのだ。好みと外れたアイテムをプレゼントをしても、あまり効果がないので注意。また、女の子たちの親に頼んで、修業もしてもらえるぞ。修業が成功すれば、「知識」や「探求心」などのパラメータが上がり、好感度UPにつながるのだ。



▲女の子へのプレゼントは、相手とアイテムの相性をちゃんと考えないとダメ。



▲女の子の親御さんに顔を覚えてもらうのも、恋をつかむためには必要なのだ。

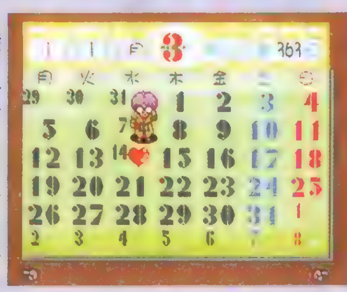
●仲良くなると起こる



▲▶女の子が王子に心を寄せていると、表情にも変化が起こるのだ。ポッと頬を赤らめるのを見ると、グッときちゃうよね。

まずは、女の子と親しくなると発生するイベントについて。それぞれの女の子には王子（プレイヤー）に対する好感度のパラメータがあり、好感度を上げることによって特定の女の子のイベントが発生する。女の子と親しくなるには時間がある程度必要なので、これに関するイベントはゲームが進むにつれ多くなってくるのだ。女の子からあるアイテムを取って来てとか、ダンジョンのボスを倒してほしいなどの依頼がある。

●季節や行事によって発生



▶季節や行事によるイベントは、カレンダーでチェックしておこう。

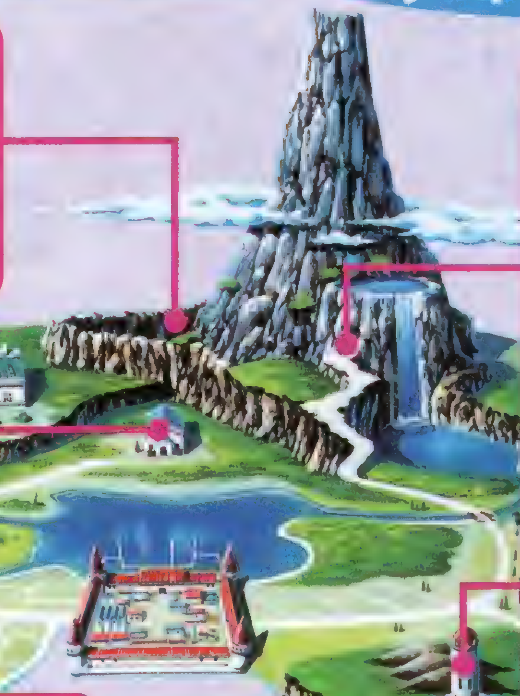
季節や行事によって起こるイベントは、ある時期が来ると自動的に発生する。イベントには、バレンタインや運動会、海水浴などが用意されている。イベントが発生すると、その日の初めに案内役のアンゼリカが教えてくれるぞ。各イベントは女の子とより親しくなるチャンスでもあるので、気が抜けないのだ。

彼女との恋の舞台 HARB LAND ハーブランド デートスポットガイド

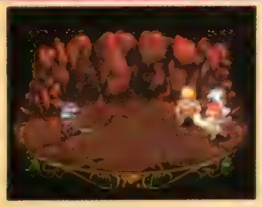
1週間の月〜水曜日は女の子とコミュニケーションをとり、週末(木〜日曜日)には女の子とデートに行くことができる。デートのスポットは、ゲームの舞台でもあるハーブランドに点在する10カ所。各スポットでは女の子にプレゼントするアイテムをゲットしたり、戦闘でカッコイイ姿を見せて女の子の好感度を上げるのが目的。ライバル同士の決闘も可能だぞ。



◀パートナーがいないときは、アンゼリカが女の子を紹介してくれる。



灼熱のほこら


▲モンスターがいっぱい出現するダンジョン。熱そうです。

火山内部に広がり、マップの3分の1が溶岩で占められている。邪悪なる3匹のドラゴンの内の1匹、赤竜がいたが、王子たちの先祖により封印されている。

サボリー鉱山

坑内にはトロッコがあり、これで一気に移動できる。しかし4人分はないので、ライバルたちと取り合いになるだろう。燃えるぜ!!

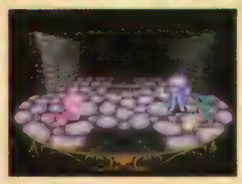

◀トロッコを巡って、ライバルとの戦いがヒートアップしそう。

マジョラムの館

この世界で最も力を持つ大魔導師がいる。訪問者をトラップやモンスターで苦しめるらしい。


◀どんなトラップが待っているのか!?

天空の塔


◀天界というと、かなりいいアイテムがありそう。楽しみだね。

塔のてっぺんに天界へ通じる門が存在するという伝説がある。これを信じて多くの人が塔から身を投げ、命を落としているのだ。

妖精の森

眠りの粉をまいて、人間にイタズラをする妖精が暮らす森。その粉のせいで10年以上眠り続けている美女がいるらしい。また、ここにも邪悪なドラゴンの1匹、青竜が待ちうけている。


◀森の奥にはドラゴンがいるのだろうか?

他にもまだまだあるぞ!!

Point 2 女の子だって好き嫌いはあるのだ

登場する12人の女の子には、それぞれ好みのタイプがある。王子たちには12種類のパラメータがあり、女の子たちはそのパラメータで自分の理想のタイプかを判断している。たとえば、ある王子が女の子をデートに誘ってOKをもらっても、そのあとにさらに理想のタイプに近い王子にアプローチされると、女の子の気が変わり、好きな王子とデートすることに。お気に入りの女の子をライバルに取られないためにも、女の子の理想のタイプはチェックしておこう。




◀現在、その女の子がどの王子に思いを寄せているかは、この画面で確認することができる。同じ女の子を狙っている王子をチェック。

オリジナルオープニングムービー

フォトジェニック





パソコンから移植される『フォトジェニック』は、サンソフト初の恋愛SLG。PS版には、なんとオリジナルのオープニングが収録されるぞ。





フォトジェニック

ジャンル	恋愛フォトSLG	価格	未定
メーカー	サンソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

桜井愛美 Manami Sakurai

PERSONAL DATA

- 身長：151cm
- BWH：80/56/84
- 血液型：O型

(CV：小森まなみ)



リボンとぬいぐるみ集めが趣味という愛美は、カワイイものが大好きな高校1年生だ。手にネコのグローブをつけているちょっと変わったコで、子どもっぽいイメージ。ゲーム中では彼女に振り回されるかもネ。

カメラマンと3人の美少女が織りなす甘いラブストーリー

キミは風景カメラマンとなり、3人の美少女を被写体に写真を撮りながら、彼女たちとの恋愛ドラマを織りなしていく。1年後に写真のコンテストが開かれ、優勝するためには彼女たちとコミュニケーションをとり、親密度を上げてより良い写真を撮る必要があるぞ。女の子の好感度によって会話中の表情や反応が変化し、季節や場所によっても服装や撮れる写真も変わっていく。また、マルチエンディングの中には、告白イベントもあるぞ。



◀紹介している3人の他にも、看護婦さんやライバルのカメラマン、恋のライバルなどの登場人物もいる。



▲イベントは、フォトシーンを含めて100種類以上が用意されているぞ。季節限定のイベントもあり！

初公開!




北条綾乃

Ayano Hôjo

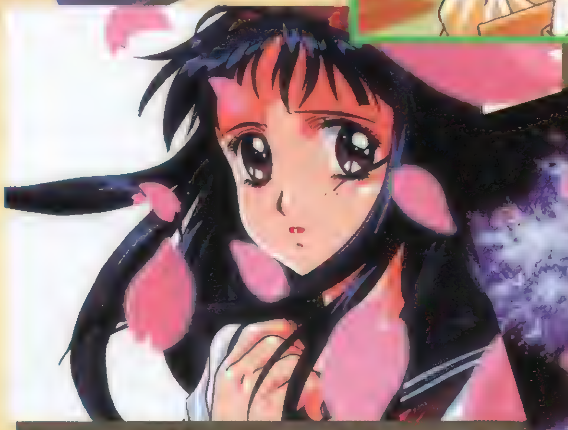
高校2年生の綾乃は、家柄、性格ともいわゆるお嬢様。絵画が趣味で、時間を見つけてはスケッチに出かけている。暑さが苦手なので、木陰がスキみたい。

PERSONAL DATA

- 身長：158cm ・BWH：84/58/86
- 血液型：A型

(CV：笠原弘子)






彼女たちのほほえみにトキメキショット




織原いずみ

Izumi Orihara

内向的で、おとなしい性格のいずみ。眼鏡をかけていることにコンプレックスを感じていて、自分の魅力に気づいていない。高校3年生なので、受験を控えてちょっとナーバスになっているところがあるようだ。

PERSONAL DATA

- 身長：155cm ・BWH：79/58/80
- 血液型：B型

(CV：[illegible])







PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメ
その戦いは
小雪舞う日に始まった——。
Grand
Nordland
ell Empire
これが本物の戦車戦術だ!!
君の指令が戦果を決める!
シナリオを変える!
にびいろ
鈍色の攻防
リアルタイム3D戦車シュミレーション
好評発売中!!
32人の戦車長
標準価格
6400円
(税別)







ユーロディエール共和国 女王エレノア

雪降りしきる夜…反乱軍によるクーデター。
難を逃れた女王に反乱軍の魔の手が迫る！

プレイヤーは、今は亡きユーロディエール共和国の復興のために戦う戦車長。各章の戦果によって、シナリオはさまざまに分岐。登場人物は総勢190人、プレイヤーを中心に重厚且つ壮大なスケールのシナリオを展開。生きるか死ぬか、究極の戦いが始まる！



ユーロディエール帝国 女帝パーシス



- **●世界の実機戦車68種をリアルなモデリングで再現！**
- **●実戦さながらのシビアな命中＆貫通判定！**
- **●戦略ルートは無限大!!**
- **●実戦の臨場感を満喫できる大迫力3Dサウンド!!**



一回の戦闘で最大10両までの車両が出撃。各車両ごとに個別の指示が与えられ、プレイヤー独自の緻密な戦略も可能。68種の戦車は全て実データからのモデリング。大迫力の3Dサウンドで発砲音、爆発音が迫る！臨場感あふれる3D空間戦闘で敵戦車を駆逐せよ!



勝馬予想ソフトの最高峰「競馬最勝の法則」シリーズ最新作

競馬最勝の法則'97 Vol.1

狙え！万馬券！

97年4月11日発売予定!!

鋭い分析！驚異の的中率！



株式会社シャングリ・ラ ユーザーサポート係：0423-64-7895 ホームページアドレス：http://www.mmjp.or.jp/SL_game



OPEN!
BURGER
BURGER
HAMBURGER SIMULATION
もうすぐキミんちのプレステにオープン!!
GAPS
PlayStation
©1997 GAPS INC./Rythmics/Ikuo HYAKUTA
GAPS INC. ギャップス 〒550 大阪市西区靱本町1-2-16 OTKうつぼビル TEL.06-443-8230(代) FAX.06-443-8232 Homepage address http://www.gaps-inc.com
東京ゲームショウにもオープン! ブースはB-3。来てね!

新作 ●ソフトステーション
Soft Station

4月の5日と6日に開催される東京ゲームショウでは、PSの新作ソフトが大量に発表されるみたいです。果たして、PSの快進撃はどこまで続くんでしょうね？　というわけで、新作情報をいち早く伝えるべく、この新作ソフトステーションもガンバッテいきます！

Vol.43

ベルデセルバ戦記
～翼の勲章～

異世界を舞台にした、壮大かつ華麗な戦争ドラマ
重厚なシナリオ&迫力の空中戦の両方が楽しめるのだ

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1～4ブロック) アナログジョイスティック・2P可
発売日	4月18日		

星の存亡をめぐる一大戦争ドラマが今始まる

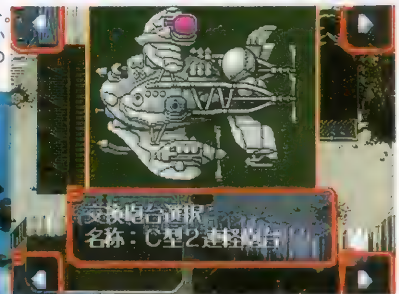


▲物語の舞台は、宇宙の片隅に存在する惑星「ベルデセルバ」。この惑星に不時着した主人公が見たものは、大空を悠々と飛ぶ飛空船の姿だった…。

この『ベルデセルバ戦記』は、古きよきプロペラ機の時代を思わせる、独特の世界観を持った〝フライトアドベンチャー〟だ。ゲームは、重厚なストーリーが楽しめる2DのRPGモードと、飛空船を操縦して各国への移動や敵との戦闘を行う3D・STGモードで構成されているぞ。物語は、主人公のミサキが惑星「ベルデセルバ」に不時着し、故郷に帰る術（すべ）を見つけようと飛空船のパイロットとなるところから始まる。そしてミサキは、星の存亡をめぐる紛争へと巻き込まれていくのだ。

▼オープニングムービーの1カット。この作品は、出渕裕や石津泰志といった豪華スタッフによって、独特の世界観が構築されている。





▲2Dモードから3D・STGモードに移行する際には、自機の装備や砲手などを細かく設定することができる。

2Dモード　起伏に富んだストーリー





▶紛争に巻きこまれた主人公の運命は…？

▲物語は、主人公が「ベルデセルバ」に不時着したところから始まるのだ。



▶ストーリーが進むにつれて、仲間もどんどん増えていくぞ。

作品の舞台となる惑星「ベルデセルバ」は、3つの強国が対立する戦乱の惑星。民族的対立のはざまには、さまざまな人間ドラマが存在する。プレイヤーは、起伏に富んだストーリーを楽しむことができるのだ。

3Dモード　大迫力のドッグファイト

飛空船同士の空中戦は、すべて3Dポリゴンで表現されている。プレイヤーは、リアルな飛行感覚を体験しつつ、大迫力のドッグファイトを楽しむことができるのだ。なお、このゲームでは、自機の移動と照準の移動が独立して行える特徴的な操作方法が採用されているぞ。

▼戦闘時は、相手の上空から攻撃するのが基本。〝上から下に向けて弾丸を射出すると射程が伸びる〟というリアルな設定になっているためだ。





▼敵機を撃墜したときの爽快感はこの上ない。しかし、無茶な攻撃をしかけると命取りになってしまうぞ。

▲視点変更は、手動と自動の2種類から選択することができる。



ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～

フォルセナ大陸の覇権を巡り、ルーンの騎士たちが激しく火花を散らす！ 今回は新キャラクター&最新情報を紹介!!

ジャンル	戦略シミュレーションRPG	価格	未定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		



戦乱の中でそれぞれのドラマを奏でる2人のルーンの騎士を大紹介!!

戦略ＳＬＧの奥深いゲーム性に、ドラマティックなストーリーとキャラクターを育てる楽しみという、ＲＰＧ特有の魅力も兼ねそなえた見どころいっぱいの作品『ブリガンダイン』。今回の記事では、新しく公開された２人の主要キャラクターを紹介。キャラクター性の側面から、色鮮やかなドラマに満たされた物語の秘密に迫るぞ。このゲームの舞台であるフォルセナ大陸は、さまざまな特徴を持つ６つの国に分かれている。プレイヤーはその内の５つからどれかを選び、選んだ国の君主となって大陸の統一を目指すことになるのだが、１本の柱となる物語を基盤に、選択した国によってまったく異なるストーリーが展開されるのだ。さらに今回の記事で紹介しているメリオットやハレーのように、祖国やあるいは自分の目的のために戦うルーンの騎士たちにも、それぞれ深いバックストーリーが存在している。国を変えて何度もプレイしないと、物語の全貌を知ることはできないぞ。



▲選択した国の君主はプレイヤーの分身。自ら戦いの最前線におもむき勇名を轟かせるもよし、本拠地から采配を振るい名君として名を馳せるもまたよしだ。



◀個性的なルーンの騎士たちからも目が離せない。祖国のため、信じる君主のため、あるいは己の目的のために戦う彼らの生きざまが感動のドラマをつむぐ。

ルーンの騎士たちを中心にストーリーは展開！

「ブリガンダイン」に登場するキャラクターは、そのほとんどがモンスターを指揮して戦うルーンの騎士。それ以外の、いわゆる普通の人間はあまりストーリーには関わってこない。それはこのゲームの世界が「伝説の時代の伝説の人々の話」というイメージのもとに作られていて、ストーリーの焦点が、あくまで戦いに身を投じた多くのルーンの騎士だけに絞られているからなのだ。



▲各国の君主は、同時に優れたルーンの騎士でもある。



◀「戦術シーン」でのセリフのやりとり。人間関係に即したイベントが展開される？



▼さまざまな想いが交錯する戦場での、感動的なイベントに期待。

ルーンの騎士たちの熱きドラマ！

HALLEY

胸の奥に秘めた想い…
孤高の女戦士はさすらい続ける

ハレー

流星のように戦場を駆ける戦いぶりから「流星のハレー」の異名を持つ女戦士。傭兵の彼女は、最初はどの国にも属していない。

戦略シーンと戦術シーン、2つの流れを把握しよう

「戦略シーン」では他国の拠点を攻める作戦を立てながら、ルーンの騎士が指揮するモンスターの部隊を編成していく。出撃の準備が整ったら、頃合いを見て他国の拠点に攻め込み「戦術シーン」で雌雄を決する。『ブリガンダイン』のゲームの流れを大まかに説明すると、大体こんな感じだ。逆に味方の拠点が敵軍に攻められた場合も、「戦術シーン」で拠点を守るために戦う。攻めと守りの戦力バランスも考慮する必要があるというわけだ。

戦略シーン

戦略を立てたり、モンスターの部隊を編成したりといった、戦闘の準備をととのえるシーン。他にも拠点で待機しているルーンの騎士を冒険に派遣したりもできる。冒険の詳しい内容については続報を待とう！



▼いつでも戦闘に対する備えを怠らないように。



◀部隊の編成は攻撃、回復のバランスも考えないと、戦闘で困ることに。

戦術シーン

このシーンで、実際に敵軍と戦う。いくら有効な作戦を立てても、ここで負けたら水の泡。迅速、的確、冷静な判断で状況を見通し、自軍を勝利に導くのだ。









◀たとえば雪原では寒さに弱いユニットの能力が低下するなど、バトルフィールドの性質が戦いに影響することも考えられそう。



◀基本的に、人間よりもモンスターの方が強い。

バトルフィールドは多彩!!

激しい戦いを繰り広げる数々のユニットたち

ここでは新たに公開された、モンスターやルーンの騎士たちが戦う迫力の戦闘シーンを一挙公開！この画面写真からも察しがつくとおり、モンスターの種類や属性は、ルーンの騎士以上に多彩で幅広い。ゲーム中にはまだまだ、個性豊かな未知のモンスターたちが続々登場しそうだぞ。



グールVSフェアリー



リザードガードVSソードマン



ソーサラーVSフェニックス



アークデーモンVSセラフ



ユニコーンVSランサー



MERIOT

持ち前の明るさで
心から慕う兄と国を支える公女

メリオット

魔法王国カーレオンを治める賢君、カイの妹。彼女とカイの間には、当人たちでさえ知らない重大な秘密があるらしいが？

SDガンダムGCENTURY

今度のSDキャラは、CGレンダリング処理で全員ツルツルのテカテカでかわいさ120%アップなのだ(当社比)!!

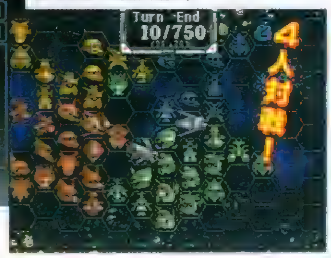
ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック) マルチタップ
発売日	3月20日		

『SDガンダム』シリーズ最新作、PSでいきまーす!

SDサイズのかわいいキャラと、ユニークな「アクションバトル」方式で、FC時代から根強いファンの多い「SDガンダム」シリーズ。そのシリーズ最新作がいよいよPSで登場! 今作では、いままでのシリーズとは異なり、MS(モビルスーツ)にパイロットが搭乗するシステムが採用されており、ユニットではなくパイロットがレベルアップする方式になっているぞ。さらに、連邦軍を始め、ジオン公国軍やシャッフル同盟など計14の軍隊の中から、好きなユニットを選んで、オリジナルの軍団を作ることもできるのだ。



▲登場するすべてのユニットから仲間を集めて、自分だけの軍を編成できるぞ。

▼前作同様、マルチタップを使えば最大4人まで対戦可能だ。




ガンダムファン納得の、とことん遊べる5つのモード

この『GCENTURY』には、全部で5つのモードがあって、どれもが「SDガンダム」の世界を十二分に堪能できるものばかりだぞ。特に、シナリオモードでは、〝ジャブローの戦い〟や〝ソロモン攻略〟、〝ア・バオア・クーの戦い〟などの、ガンダムシリーズの名場面を実際にプレイできるので、ガンダムファンは、期待して待っていてくれ!



1 シナリオモード

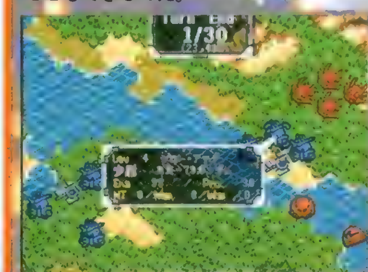
機動戦士ガンダムシリーズの名場面をプレイできるモード。最新作「新機動世紀ガンダムX」まで全30ものシナリオが用意されていて、登場キャラも決めゼリフで盛り上げてくれるのだ。


◀ステージの導入部分に、そのシナリオまでのあらすじが表示されるので、原作を知らない人でも安心だ。


▶原作を知っている人なら、思わずニヤリとしてしまうセリフ。このようなセリフが随所に登場するぞ。

2 センチュリーモード

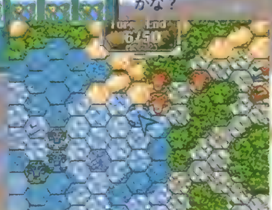
16のマップを順番にクリアしていくモード。このモードでは、マップをクリアしないと資金がもらえない方式になっているので、どんなモビルスーツを生産してどう活用するかがポイントになってくるぞ。またオリジナル軍を使ってプレイすることもできるのだ。


◀けっこう条件が厳しいステージもあるSLG上級者向けのモード。かなりの歯ごたえがあるぞ。

3 ワールドモード

地球・月・宇宙のマップから、それぞれ1つずつ、計3つを選んでプレイするモード。選べる地形は、ジャングルや岩石地帯、廃棄コロニーなどがあり、さまざまな戦略要素が楽しめるぞ。


◀選べるステージは地球・月・宇宙とも、本当にたくさん。全部をクリアするには、かなりの根気が必要かな?


▶シナリオモード以外の各モードでは、4人対戦が可能だ。対戦中に他の軍隊と連合を組むこともできるぞ。

4 シングルモード

このモードでは地球・月・宇宙のマップの好きなマップを1つだけ選んでプレイするモード。小さなマップでの戦いなので、短い時間で白熱の戦いが楽しめるようになっている。もちろん、好きな軍や勝利条件を選ぶことができるぞ。シリーズ初体験の人は、このモードを初めにプレイして、シリーズの雰囲気を味わっておこう。

▶地形によってもユニットの得手不得手があるぞ。ちゃんと地形にあったユニットで戦うことが勝利へのカギだ!


5 アクションモード

『SDガンダム』シリーズ最大の楽しみであるSDキャラ同士の「アクションバトル」のみをプレイするモード。もちろん4人対戦も可能だから、大激戦の白熱したバトルロイヤルが楽しめるのだ。


◀対戦ステージやユニットのハンディキャップ、プレイヤーの人数など、自由に設定することができるぞ。



▶SDキャラたちによる白熱のバトルロイヤル開始! CGレンダリング処理された、かっこいいキャラをみよ!

エースコンバット2

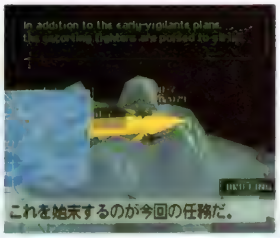
超音速のドッグファイトが画面いっぱいに繰り広げられる！
これぞナムコが自信を持って贈る3D・STGの最高傑作!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	5月30日		アナログコントローラ、ネジコン

あの名作STGがさらにパワーアップして登場!



圧倒的なスピード感と爽快なゲーム展開が大好評だった「エースコンバット」。その続編にあたる「2」も現在、開発は超音速で進行中だ。今作「2」は、グラフィックのグレードアップをはじめ、分岐もともなうミッションの大幅増加(全30以上！)、離着陸シーンの追加など、必見要素いっぱいの意欲作だ。さらに、プレイヤーが使える自機は前作(16機)を超える数が用意されていて、各機体が得意とする戦法も前作以上にリアルに設定されている。自機を選択する楽しさも倍増しているのだ。こいつは期待するしかない!!

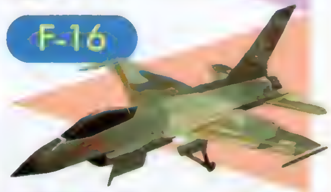


◀ミッションの冒頭に入る説明。さらに、わかりやすくなった。

SU-35



F-16



F-4

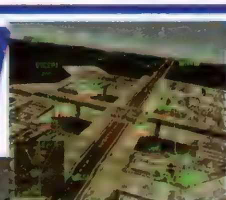


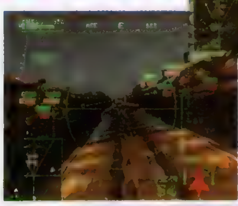
F-117



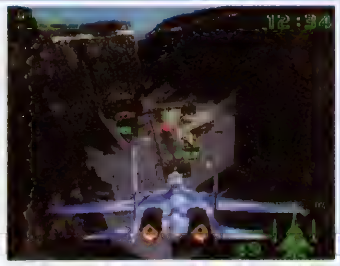
プレイヤーを待ち受ける難関

いろいろなアイデアが組み込まれている今作。プレイヤーを苦しめてくれる数々の難関も、その種類はバラエティに富んでいる。地上の砲台や空中の敵機だけでなく、攻撃目標であるターゲットなどにも驚くような工夫がいっぱいだから、挑戦のしがいも大アリだ！





◀▲敵の基地(上)に突入し、両側を壁に阻まれた飛行の困難な場所を高速で駆け抜けてゆく。敵のレーダー網をかいくぐり、ターゲットの破壊を狙う緊張感は鳥肌モノ！



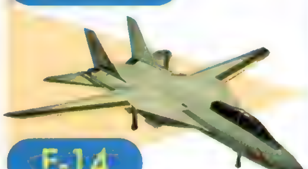
▲自然の地形を"盾(たて)"にした敵基地も登場する。敵の攻撃ばかりか、障害物までもが脅威となるのだ。目標の破壊は至難のワザだ。



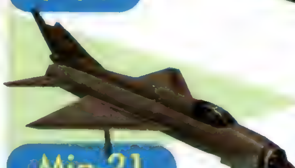
F-22



EF-2000



F-14



Mig-21

任務(ミッション)のバリエーションもいろいろあるぞ!

「2」では前作をしのぐ、バリエーション豊かなミッションが待ち受けている。メリハリのある、飽きさせないゲーム展開が存分に楽しめるぞ。

守れ!

▶下に見えるのは、美しい島に建造された味方の前線基地。ここでは、味方基地を破壊するために接近してくる敵の侵攻部隊から、基地を守ることが任務になっている。次々と押し寄せる敵戦闘機を撃ちまくり、キミの実力を敵に教えてあげよう。

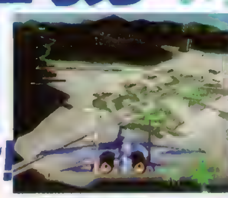


撃ち落とせ!



◀駐屯基地に資材を補充している敵機を発見！　ここでは、パラシュートで投下される資材を1つでも多く破壊するのが目的になる。標的として最も難度の高い「落下物」を撃ちまくるという独特のミッションで、ロックオンも利かないのだ。

ターゲットを捜せ!





▲▶敵の基地にてシャトルと試作爆弾機を破壊するのが、このミッションの目的。試作爆弾機が、8つの格納庫のどこに隠されているかは、調べてみないとわからない。

演出も凝っているぞ!

機体をグングンと上昇させれば、雲の上に出ることもできる。雲に突入した瞬間、目の前が真っ白になり、その直後にスゥーと視界が広がる。この演出は、まさに絶品。試してみよう！





◀太陽の光を浴びつつ飛行し、敵の基地の上にきたところで雲海を突き抜け下降、なんて戦略も可能なのだ。

ARMORED CORE
アーマード・コア

プレイヤーの思い通りのアクションも実現可能!!
3D空間を舞台にした超弩級ロボットACTが登場!!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	フロム・ソフトウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		対戦ケーブル

荒廃した地球を舞台に展開する迫力の3D・ACT



大規模な戦争によって地上は汚染され、人類が生活の場を地下都市へと移した近未来……。「アーマード・コア」はそんな荒廃した地球を舞台に繰り広げられる3DロボットACTだ。プレイヤーであるパイロットが搭乗するのは人型機動兵器。これは武器や体の各部のパーツを自由にセッティングすることが可能で、ミッションをクリアして得た報酬でパワーアップさせ、さらに新たなミッションに挑戦していくのだ。自機の動きは非常に自由度が高く、思い通りに動いてくれる。さらにその驚異的な臨場感やスピード感に圧倒されること間違いなしだ！

硝煙立ちこめる戦場……駆け抜ける一機の鋼の騎士



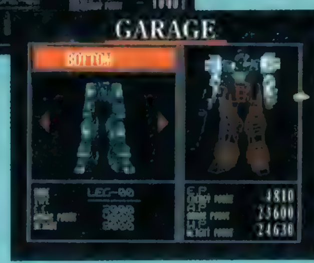
"企業"が創りし鋼の騎士。その真の姿は、新たな秩序を築く救世主か、破滅に導く堕天使か？

自由に変更可能なパーツ!

自機である人型機動兵器はコア（胸部パーツ）を中心に、腕や脚、頭や武器などのパーツによって構成されている。各パーツの種類もそれぞれ非常に豊富で、これにカラーバリエーションを加えれば、その組み合わせは100億パターン以上にもなるのだ。まさに、自分だけのオリジナルマシンを作ることができる。また、メカデザインは河森正治氏が担当している。



◀画面の左にあるのが機動兵器の胸部パーツであるコアだ。



▲脚のパーツを選択。キャタピラタイプや多脚タイプも用意されているのだろうか？

バリエーション豊かなバトルフィールド!

バトルフィールドは、ダンジョンのように入り組んだ地下水路や敵基地内、海上に浮かぶ敵拠点や果てしなく広がる荒野など、様々な場所が用意されている。激しい戦いを生き抜いていくためには、そのバトルフィールドに合わせた自機のセッティングや作戦が必要になってくるに違いない。



▶薄暗い下水路内での戦闘。照準はオートロックになっているので、ストレスがなく、バツグンの爽快感だ。



▲眼前にそびえ立つ岩山。ブースターを使って一気に飛び越えるか？それとも回り込むか？



▼空中から降下しながら、海上の敵拠点へミサイルの一斉発射！ 敵の反撃を受ける前に一気に叩き潰さないと大ダメージを受けるのは必至？

滑らかな動き&リアルな特殊効果!

超高速のダッシュはもちろん、ジャンプや滞空、空中での急な姿勢制御など、自機はかなり自由なアクションが可能。しかも複雑な操作もほとんど必要ないので、ぐいぐいとゲームに引き込まれてしまう。また、重量感あふれる自機のグラフィックや、リアルな爆発シーンも要チェックだぞ！



▼ブースターは、ジャンプやダッシュなどに使用する。



▲獲物を包み込んだ紅蓮の炎が、薄暗い下水路内を照らしだす。



全米で大人気のモータースポーツがPSで登場!

INDY500 インディ500

ジャンル	RCG
メーカー	トミー
発売日	5月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

リアルさを追求した硬派なRCG

最高時速は400kmオーバー、全米人気ナンバー1のモータースポーツ「インディアナポリス500マイルレース」を再現したＲＣＧ、それが『INDY500』だ。舞台となるのは、有名なオーバルコース(インディアナポリス)のほか、〝隠し〟を含めた全４コース。天候によって路面の表情が激しく変化したり、高速での接触が即クラッシュというシビアさは、他のＲＣＧでは体験できない緊迫感があるぞ。もちろん、路面トラブル中の追い越し禁止などの本格的なルールを採用。なお、メインテーマはあのＢ'ｚが担当！



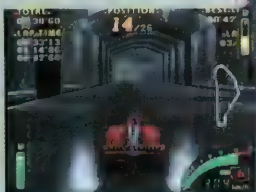
▲レース前のガレージシーン。優勝を狙うなら、愛車の綿密なセッティングが重要だ。

臨場感あふれる演出の数々!

レース中に事故が起きると整備が終わるまで中断されたり、突然の天候の変化があったりと、ファンを唸らせる演出が盛り沢山なのだ。



▲壊れたウイングの破片が飛び散る。コースの整備が終わるまで、レースは一時中断されるぞ。



◀突然の雨に、路面がスリップしやすくなってしまう。



◀追い抜いた敵車を確認できる後方視点。抜くにはテクニックが要求されるが、優越感に浸れるぞ!!



▲ド迫力のドライバーズアイ。レース中継さながらのスピード感が味わえて、爽快感もバツグン。

静かなジャズをBGMにアダルトな雰囲気でビリヤードを満喫

キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～

ジャンル	TBL
メーカー	アジェンダ
発売日	4月25日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

本格的なビリヤードを存分に楽しもう

ちょっと渋めの雰囲気を持った本格的ビリヤードゲームが登場。メジャーな９ボールをはじめとして、ほとんどのゲームを完全網羅しているぞ。選べるモードは、５つのステージのクリアタイムを競う〝スピード〟と、標準的なルールの〝ポケット〟、一流のハスラーを演じる〝ストーリー〟のほか、〝キャロム〟の全４モード。この〝キャロム〟とは、「３クッションさせてから的球に当てる」といった特殊な条件をこなすゲームを集めた、通好みのモードだ。これ１本でビリヤードの魅力を存分に味わえるぞ。





▲３Ｄでは球の反射角が確認しづらいこともある。そういうときは、２Ｄ視点をフル活用するのだ。



◀落ち着いたプールバー以外にも、香港の繁華街のような喧噪に満ちたステージも用意されている。

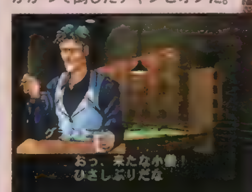


▲本物そっくりの３Ｄ視点のビリヤードゲーム。薄暗い港の倉庫で、静かな戦いが展開する。

ストーリーモードもあるぞ!

プレイヤーはしばらく現役を離れていた元一流ハスラーとなって、何人もの挑戦者とお金を賭けて勝負をする。挑戦者ごとに設定された目標額を勝ち取るとストーリーが進んでゆくぞ。

▼この渋い中年が、プレイヤーがかつて倒したチャンピオンだ。





▲試合の途中でも、他愛のない賭けを持ちかけてくることも…。

首都高バトルR

初心者から上級者まで楽しめる"元祖"公道RCGが復活!
ルール無用のアツい走りで"ドリキン"土屋を打ち破れ!!

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	元気	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月25日		各種アナログコントローラ

激走ふたたび…公道の覇者となるのはキミだ!

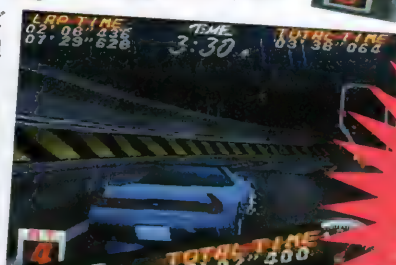




▲▶オーバー300km/hの世界が、ド迫力で表現されている。ネジコンなど、各種アナログ系コントローラへの対応も、ファンにとってはたまらない魅力になりそうだ。

〝ドリフトキング〟土屋圭市と〝名チューナー〟坂東正明という公道レース界の巨匠2人がタッグを組み監修を手がけた、あの「首都高バトル」が爆発的スピードで帰ってきた！　ドライバー視点時の「バックミラー」の設置や、約1.5倍の体感スピードのアップなど、数々の進化したシステムによって、さらにリアルな公道バトルが体感できるぞ。熱きドリフト野郎ども、期待せよ!!





ドリフトも
さらにリアルに!





"ドリキン"土屋への挑戦権を手にすることができるか!?

大興奮のシナリオモード!

「首都高」のウリであるシナリオモードは今回も超熱いぞ。坂東親分のショップのパーツ数も全66種類に増え、より自分好みのチューニングができるようになった。ラスボスに控えるのは、もちろん〝ドリキン〟土屋圭市だ!!

❶強敵ライバル出現!



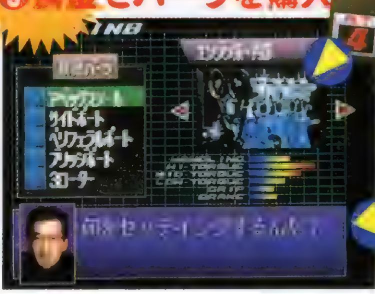
◀キミの噂を聞き、勝負を挑んでくるライバルたち。車や走りに個性を持った強者ばかりだぞ。

❷ぶっちぎれ!



▶すべてのドライブテクを駆使して、ライバルをぶっちぎれ!!　勝てば多額の賞金が手に入るぞ。

❸賞金でパーツを購入



◀賞金(ポイント)が貯まったら、愛車をチューンアップ！　坂東親分の説明をよく聞き、的確なチューンをしよう。

……そして
また新たな強敵が!!

CHECK!

大阪の2コースを新たに追加!

ファン待望の新コースが登場だ！　それも大阪から2カ所。東京と同様に、環状はスピード重視、湾岸はテクニカルコースだ。今作「R」は、関西がアツい!?



◀なじみの薄い人も多いと思うが、公道レース界では有名。

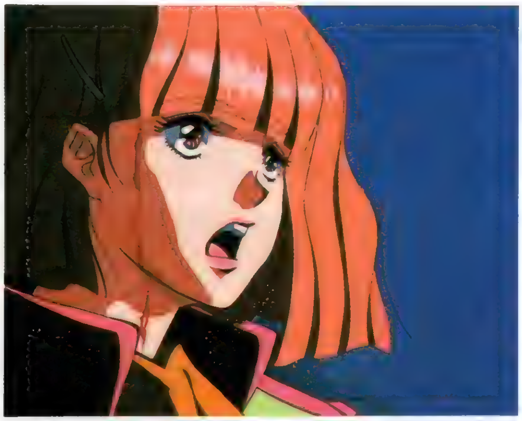
CHECK!

6種類の車はカラー変更可能!

リアルフォルムの車が6種類用意されている今回は、各車3パターンに、カラーチェンジも可能。チューニングとカラーで、キミの走り屋魂が表現できるってワケ。



◀一流の走り屋なら、ボディカラーにもこだわりたいもの。



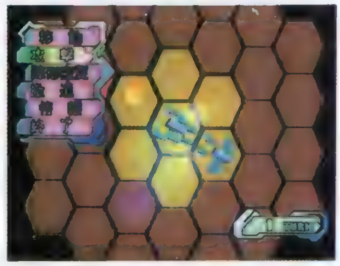
戦争に翻弄される若者たちの人間ドラマを描いたSLG!

クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～

ジャンル	SLG
メーカー	グラムス
発売日	4月18日
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

壮大なスケールで展開する艦隊戦

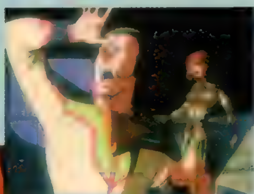
士官候補生の演習中に、突如勃発した2国間の紛争が、かつての友を敵に変える……。このゲームは、宇宙空間を舞台とした艦隊戦を描いたSF・SLGで、3Dポリゴンで描かれる大迫力の戦闘が魅力だ。戦闘はターン制で、各艦隊ごとにルーレットで決定するチット(行動順位を決める券)によって、行動順位が変化するという特徴をもっている。中には1ターンに連続行動できるといった場合もあるので、変化に富んだ戦闘が楽しめるぞ。また、シナリオは戦闘の結果などで分岐するようになっているのだ。



▲相手の弱点を突くのは戦術の基本。陣形によって弱点が違うので、各陣形の効果を把握しよう。

ゲームを演出する数々の名シーン

ストーリーパートに挿入される高品質のアニメーション。どの場面もOVA級の品質を誇り、クライマックスシーンに華を添える。



▲高艦のレーザーに包まれる瞬間。驚愕の表情を見せる搭乗員たちに注目。



◀攻撃を受け、炎上した艦内にたたずむ悲しげなアディラ。



◀士官学校でも主席クラスの2人。彼らにライバルと認められた主人公は、やがて本当の敵同士に……。



▲激戦の末、相手の旗艦を撃破! 旗艦さえ撃破してしまえば、残存戦力があっても降伏となる。

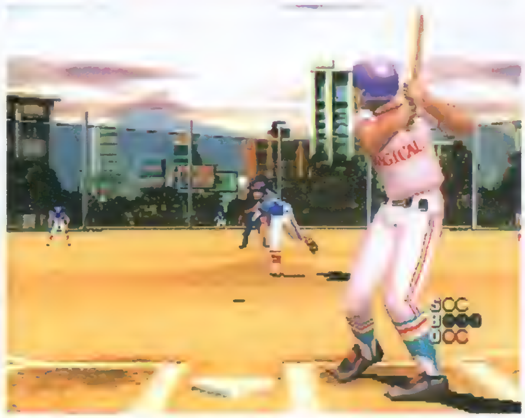
入場行進曲に、あのPuffyの「これが私の生きる道」が収録決定!

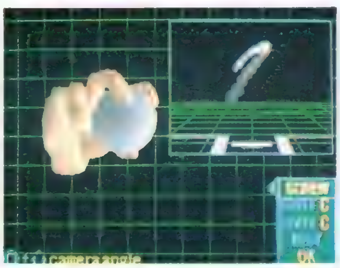
甲子園V

ジャンル	SPG
メーカー	魔法株式会社
発売日	3月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)

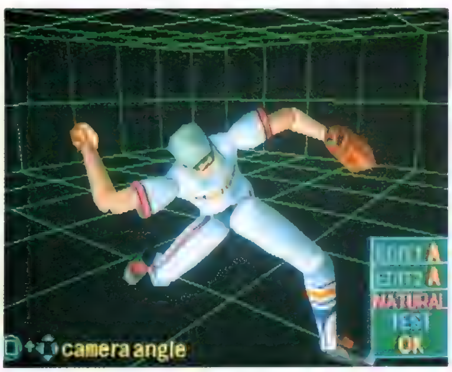
球児たちの汗と涙の甲子園!

野球ゲームとしては珍しく、高校野球を扱ったSPGが登場。「甲子園V」の最大の特徴は、細かなトレーニングメニューを組んで選手1人1人を育てられる点。今回は、緻密な設定ができるピッチャーのモーションエディットについての紹介だ。このモードでは、ピッチャーの腕の振り上げ方をはじめ、投球モーションの速さや、各球種別のボールの握り方まで設定可能。ボールを握る指の開き具合や、深さなどを調節すれば、魔球まがいの怪しい変化球を投げる怪投手も作り出せるぞ。甲子園に旋風を巻き起こせ!





▲球の握りを極めて、魔球とも呼べる変化球をマスター。これで完封も夢じゃない!?



◀プレイヤーが設定したピッチャーのフォームは、あらゆる角度からチェックできるのだ。



▲球の握りやフォームのエディットは、球種ごとに設定可能。すべての球種を強化しよう。

モーションキャプチャーの威力!

ゲーム中の選手の動きは、モーションキャプチャリングによってリアルに処理されている。最近のポリゴン格闘ゲームにも負けないほど、生き生きとした選手の動きが楽しめるぞ。



▼試合の状況によって、迫力のある視点に切り替わるのだ。

▲選手の動きが自然なため、本物さながらの緊張感が伝わる。



リアルさを徹底的に追求した、独特の世界観を持つRPG

BOUNDARY GATE バウンダリーゲート Daughter of Kingdom

ジャンル	RPG
メーカー	パック・イン・ソフト
発売日	春予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

※「バウンダリーゲート」の戦闘画面写真はPC-FX版のものです。

ゲームの世界に入りこめるのだ

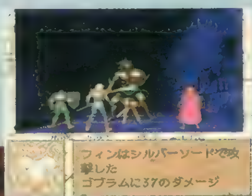
ＰＣ－ＦＸで好評を博したＲＰＧ『バウンダリーゲート』がＰＳに登場！　作品の舞台は、中世ヨーロッパのような雰囲気を持つ「モーダルグロー王国」。主人公のフィンとその仲間が、異次元から侵入して王国に寄生しているモンスターと戦うというのがゲームのストーリーだ。『バウンダリー～』では、プレイヤーが作品の世界に入りこめるよう、ゲーム画面が、常にプレイヤーの視点から見た３Ｄ画面になっている。また、独特の世界観を表現するため、リアルな質感を持ったグラフィックが採用されているぞ。



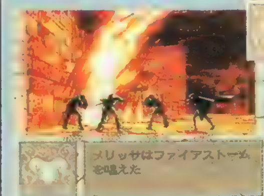
▲傭兵志願の主人公フィン。王都を訪れるが、傭兵の仕事は見つかりそうにない。

大迫力の戦闘シーン

このゲームのウリの１つとして、大迫力の戦闘シーンがあげられる。特に、画面いっぱいに展開される魔法のグラフィックは必見だ。



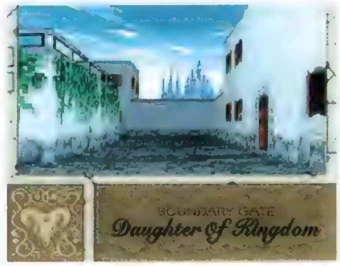
▲戦闘モードでは主人公たちの姿も画面に表示される。モンスターの大きさがよくわかるのだ。



◀ファイアストームが敵を焼き払う！　とにかくすごい迫力だ。



◀主人公が王都で出会った少女リスプ。彼女との出会いをきっかけに、主人公の冒険が始まるのだ。



▲建物、地面、遠景など、細かいところまでリアルに描きこまれている。

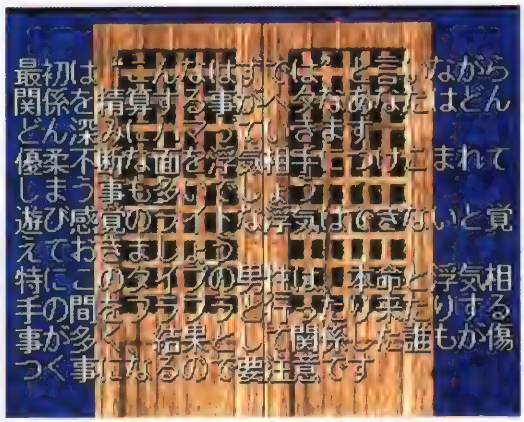
心の奥に潜む真実を明かす心理分析ソフトの第２弾

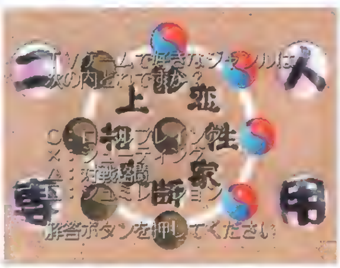
ザ・心理ゲーム2

ジャンル	ETC
メーカー	ヴィジット
発売日	５月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

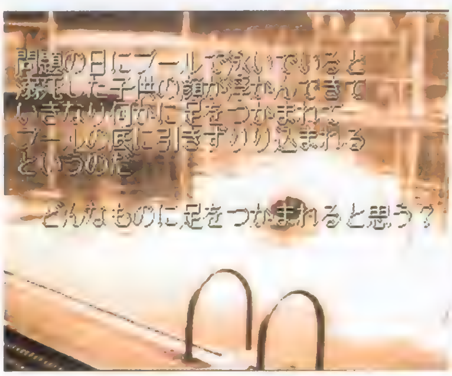
さまざまなゲームも遊べるのだ

心の奥底に眠る本当の性格や欠点がわかってしまうという「心理ゲーム」の第２弾が登場するぞ。このソフトは、心理ゲーム専門誌「エルフィン」（学習研究社刊）が監修しているだけあって、設問や診断基準がかなり本格的。今回の「２」には、おなじみの心理分析に加えて、「片思いチェック」、「おみくじ」、「ラッキーナンバースロット」、そして、15種類の対戦型ミニゲームなど、趣向を凝らしたさまざまなゲームが収録されている。友だち同士でプレイすれば、盛り上がれること間違いなしだ。

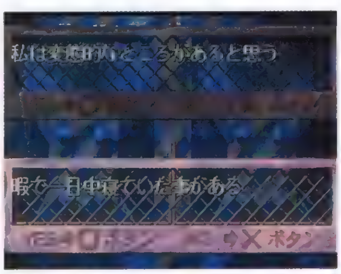




▲２プレイ専用の心理分析「２人の扉」。恋人関係や上下関係など、様々な相性を診断してくれるぞ。



◀過去にさかのぼり、各時代で起こる奇妙な物語を体験しながら設問に答えるという心理分析「恐怖の扉」。



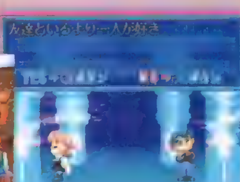
▲２択で答える方式の心理分析「迷いの扉」。回答によってその後の質問の内容や量が変化していく。

趣向を凝らしたゲームの数々

「２」に収録されたゲームは、どれもユニークなものばかり。心理分析ほどは細かく診断できないが、これらのゲームでも、相性などをチェックすることができるぞ。

▼対戦型ミニゲームでは、勝者のみ診断結果が表示される。





▲「片思いチェック」。彼女との相性はどうかな…？

「雷電」シリーズの最新作がPSに登場！
弾よけ＆スコア稼ぎにアツくなれる1本なのだ

雷電ディー・エックス

ジャンル	STG
メーカー	セイブ開発
発売日	4月11日
価格	¥5,800
対応周辺機器	未定

激しい攻撃をかわし敵を撃て！



◀PS版「ディー・エックス」には、「横画面」「アーケード」など、4種類の画面モードが用意されている。


▶自機の操作感覚はバツグン。敵の攻撃の中をくぐり抜けて進んでいく快感を思う存分味わうことができるのだ。


▲自機の勇姿が確認できるオープニング。このカッコいいムービーを見れば、さらにゲームを楽しむことができるぞ。



▲ゲーセンで体験したアツいプレイを、家庭でも楽しむことができるぞ。

アーケードで大人気を博した「雷電DX」がPSに登場！ このゲームは、アーケードに登場したときから、弾よけ＆点数稼ぎ（特に、各ステージに隠されたボーナスフィーチャー探し）にアツくなれるゲーム展開や、難易度の異なる3つのコースから1つを選択してプレイするという斬新なシステムで注目を集めた話題作だ。今回のPS版「ディー・エックス」では、アーケード版の魅力はそのままに、4つの画面モードから好きなタイプを選択できるようになったなどの新要素が追加されているぞ。

パソコンで好評を博した交通機関経営SLG

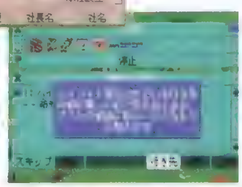
トランスポートタイクーン めざせ輸送王!!

ジャンル	SLG
メーカー	伊藤忠商事
発売日	秋予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

事業を拡大し輸送王を目指せ！

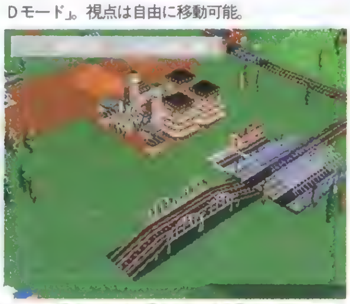
パソコンで高い評価を受けた新感覚の経営SLG「トランスポートタイクーン」がPSに登場するぞ！ プレイヤーに課せられた使命は、列車、船、航空機など、陸・海・空すべての交通機関を運営する会社を設立し、交通網をうまく整備して街を発展させていくこと。最終目標は、会社設立から100年後の経済新聞のランキングでトップに立つことだ。なお、PS版には、街を3Dで表示する「完全3Dモード」や、自分が作った交通機関の運行を視覚的に確認できる「オートサーチ機能」などの新機能が追加されているぞ。


◀経営する会社の名前や社長の顔、シンボルカラーなど、細かい設定が可能。感情移入がしやすくなるね。


▶プレイの流れを説明してくれる機能も用意されている。説明とともにデモも表示されるのでわかりやすい。


▲オープニングでは、ゲーム中に運営できる交通機関を見ることができる。バスや船など、様々なものが登場するぞ。

▼街を3Dで表示する、PSオリジナルの「完全3Dモード」。視点は自由に移動可能。



織田信長の半生が垣間見れる歴史体験ソフト

ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜

ジャンル	ETC
メーカー	光栄
発売日	4月11日予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

ゲームで歴史の勉強ができちゃうのだ

歴史SLGや教育ソフトの「EMIT」などで実績をあげている光栄から、〝マルチメディア歴史体験ソフト〟「ゲーム日本史 〜革命児 織田信長〜」がリリースされるぞ。このソフトでは、SLGと豊富なムービーによって信長の半生を擬似体験できる。そして、その体験をとおして信長に関する様々な知識を身につけられるのだ。


◀ムービーもたくさん見られて、気軽に日本史を学ぶことができる。

ゲームを楽しみながら英語が学べるソフトの第2弾

ダークハンター㊤ 異次元学園

ジャンル	ETC
メーカー	光栄
発売日	4月11日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

魅力的なストーリーを英語で楽しもう

ゲームを楽しみながら英語が学べることで高い評価を受けた「EMIT」シリーズ。このソフトと同様のシステムが採用された〝マルチメディア英語体験ソフト〟「ダークハンター」シリーズがPSに登場する。今回も、プレイヤーをひきつける魅力的なストーリーが用意されているぞ。なお、下巻の「妖魔の森」も今春中に発売される予定。


◀ストーリーを追っているだけで、自然に英語の勉強ができちゃうぞ。

元レーサーのマリオ・アンドレッティ監修による
マニアックな要素が存分に楽しめるRCG

アンドレッティ レーシング

ジャンル	RCG
メーカー	EAV
発売日	3月28日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） ネジコン、通信ケーブル（最大4P）

レーサー気分で豪快な走りを満喫しよう

この「アンドレッティ レーシング」は、元レーサーのマリオ・アンドレッティ監修による対戦型のRCGだ。元レーサーが監修しているだけあって、操作感覚はもちろん、マシンがクラッシュしたときのパーツが飛び散るシーンなど、細かい描写も非常にリアル。レース中、現役のレースアナウンサーによる解説を聞くこともできるぞ。


◀レース画面はかなりの迫力。優勝を目指して突っ走るのだ！

PGA TOUR全面協力で制作されたゴルフゲーム
TV中継を意識した画面構成がイカすのだ

PGA TOUR 97

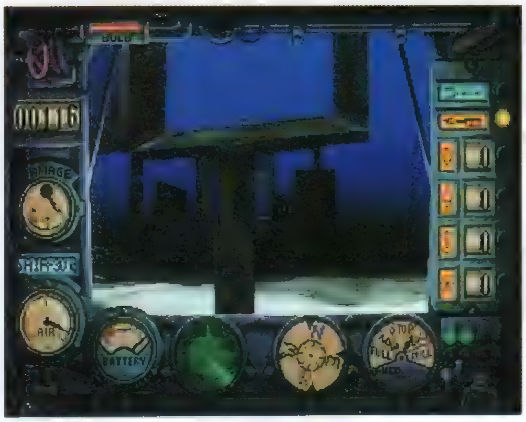
ジャンル	SPG
メーカー	EAV
発売日	3月21日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック） マルチタップ（最大4P）

世界のトップゴルファーと腕を競うのだ

このゴルフソフトでは、「TPCソウグラス」「スパニッシュベイ・リンクス」という2つのチャンピオンシップコースが完全にシミュレートされている。また、全米の有名ゴルファーが実名で登場するぞ。そして、ゴルフファンにはおなじみの戸張捷氏による実況も用意されているので、プレイが盛り上がること間違いなしなのだ。



◀とても見やすい画面構成。わかりやすい表示がナイスなのだ。



潜航艇で母なる海を縦横無尽。ロマン溢れる海洋大冒険AVGだ!

DEEP SEA ADVENTURE ～海底パンタラッサの謎～

ジャンル	AVG
メーカー	タカラ
発売日	3月20日
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

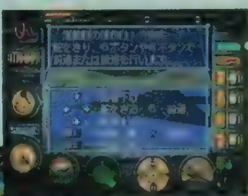
少年は海底に父の影を追う…!

海洋が星の9割を占める架空の惑星を舞台に、その広大な海中を、思うままに航海できる『DEEP SEA ADVENTURE』。海洋調査中に行方不明になった父を捜す少年の前に立ちはだかるさまざまなハプニング! 宝探しあり、海底遺跡の調査あり、謎の潜水艦との戦闘あり…。全8章にも及ぶ、ドラマティックなシナリオと、潜水艦や海底をリアルな3Dポリゴンで再現した「潜水艦シミュレータ」の融合が、このゲームの最大の魅力なのだ。潜水艦の独特の浮揚感を味わいつつ、少年と一緒に未知なる海へと旅立とう!


▲星のほとんどが海のため、人々は点在する小さな島々の上で生活。独特の世界観も魅力的だ。

キミも潜航艇を操縦してみよう

操作感覚に慣れるまでは大変だけど、空気の補給やソナー(音波探知器)など、他のゲームにはないリアルな部分がてんこ盛りなのだ。


▲基本操作も表示してくれる親切な「練習モード」もある。


◀潜航艇にしか搭載されていないような特殊な機器の使いかたも、1つ1つ説明してくれる。


◀基本的なストーリーは2D画面で進んで行く。アイテムの売買による資金稼ぎも重要らしい?


▲潜れる深さの限界を超えるため、資金を貯めて潜航艇を強化! 最深部にはいったい何が!?

太平洋の覇者は日か米か!? 史実を再現した海戦SLGの決定版!

提督の決断Ⅲ

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	3月28日
価格	¥9,800
対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)

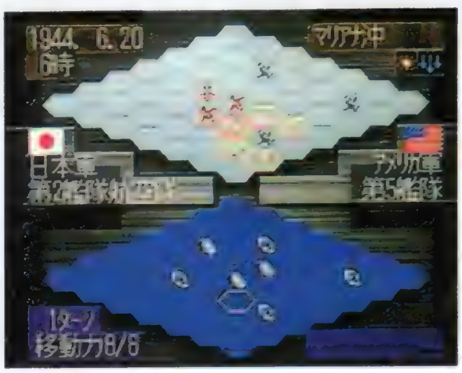
敵艦より入電"迎撃ノ用意アリ"

太平洋戦争における日米間の戦いをモチーフにした海戦SLG『提督の決断Ⅲ』。プレイヤーは日本海軍か、アメリカ海軍の司令官となり、自国を勝利へと導いていくのだ。シリーズ3作目になる今作では、戦闘を行うフィールドが海と空の2つになった。それにより、例えば「航空機に気づかれないように潜水艦が海中から攻撃」などという戦術も、可能になったのだ。さらに、参謀から助言をもらえる「作戦会議」システムも追加され、SLG初心者でも適切な判断に助けられ、快適にプレイできるようになったぞ。





▲数ある港(基地)をどういうふうに、防衛・占領していくかが重要なポイントとなる。



◀戦闘はHEX戦。高さのあるフィールドでは、空のユニットが雲に隠れつつ接近、などの戦術も取れる。

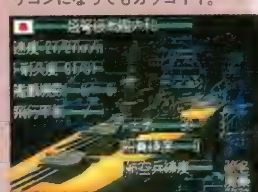


▲各兵器にも1つ1つ詳細データを用意。つぎつぎと新兵器を開発して、敵国を蹴散らしてやろう。

PS版は映像的な演出を強化!

各シナリオの冒頭に当時をしのばせる記録映像が流れるのは、グラフィックに強いPS版ならではの演出。情報画面で見られる戦艦や航空機のポリゴンCGも、気分を盛り上げてくれるぞ。

▼おなじみ「戦艦大和」。3Dポリゴンになってもカッコイイ。



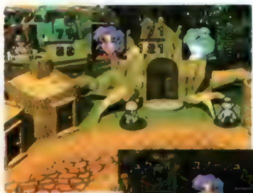

▲戦時中にタイムスリップしたかのように感情移入できるのだ。

「なぜ、ここに塔があるのか？」「誰も知らない」
「なぜ塔に登るのか？」「それは……」

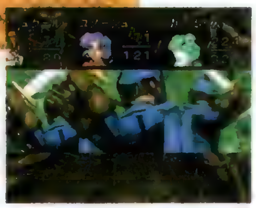
スペクトラルタワーII

ジャンル	RPG
メーカー	アイディアファクトリー
発売日	10月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

今度の塔は百万階だ！（嘘）



◀視点がクォータービューになった。今作のグラフィックの美しさはハンパじゃないぞ。



▶戦闘画面は、まだまだ開発途中のもの。実際には美麗な背景にあわせた画面に変更される予定なのだ。



▲パーティを組むキャラは、味方ばかりとは限らない。ときには敵対する相手と共同戦線を張ることも重要な戦略だ。



▲職業システムも「ルーツ」（各キャラが持つある種の才能）と呼ばれる新システムに変更される。

10000階を超える階層数と、キャラ番入力というユニークなシステムで生成される100種以上のキャラクターなど、さまざまな数字で話題を呼んだ、リアルタイムダンジョン探索ＲＰＧ、「スペクトラルタワー」の続編が発表されたぞ。「II」は、前作のシステムを継承しながら、パーティバトルやフリーキャストシステム（一種のマルチシナリオ）といった新要素を加え、よりＲＰＧとしての完成度を高める方向で開発が進行している。まずはこの超美麗な画面写真を見てほしい。

クロウ（カラス）によって、この世に未練を残した魂は、引き戻される…。

ザ・クロウ

ジャンル	ACT
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	4月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	なし

やつを倒すため…俺は蘇る！



◀キャラが移動すると、視点がオートで変わる。画面構成が映画の１シーンのようだ。



▲アッシュの蹴りがヒット。左上のゲージがアッシュの体力、右上のゲージが敵の体力。

1994年に公開された当時、ブランドン・リー主演で話題を呼んだ映画「クロウ」の続編のＡＣＴが登場だ。ゲームのストーリーは、凶暴なギャングたちに殺された主人公アッシュが、この世に蘇り復讐をするというもので、続編の（３月公開）「ザ・クロウ」がベースになっている。ゲーム中のキャラはモーションキャプチャーによりリアルな動きが表現されていて、素手での戦いでは✚キー操作とボタンの組み合わせや、敵との間合いなどで繰り出す技が変化するぞ。ステージ中にも酒びん、バット、ショットガン、などの武器が用意されていて、それらを使った多彩なバトルが楽しめるぞ。



▲闇の帝王「ユダ」と呼ばれる男。この残酷な行為は許せない！

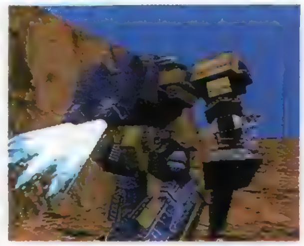
ロボットを創る楽しみを追求したＳＬＧ

AFRAID GEAR アフレイドギア

ジャンル	SLG
メーカー	アスミック
発売日	夏予定
価格	未定（２枚組予定）
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

白熱のメックバトルが今始まる！

ロボット開発ＳＬＧという、ちょっと変わったゲーム、『アフレイドギア』。プレイヤーは、100以上あるパーツを組み合わせメック（戦闘用ロボット）を作り、メックバトラー（パイロット）を雇って、敵メックと戦わせるのだ。対戦結果などで得られたデータなどを参考に、性能バランスを調整して、100％最強のメックをつくれ！



◀作ったメックをメモリーカードにセーブして、友だちと対戦だ。

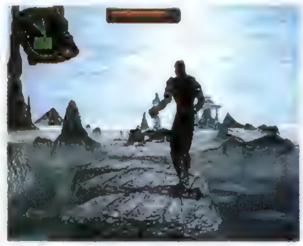
異世界でのバトルで彼は生き残ることができるか

BODY HAZARD ボディ ハザード

ジャンル	ACT
メーカー	ヒューマン
発売日	６月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード（１ブロック）

残された武器は、己の肉体のみ

この「ボディ ハザード」は、何者かによって突然異世界に放りこまれた主人公が、己の肉体を武器に奇怪な生物に立ち向かうＡＣＴだ。地球防衛軍最高エージェントにしてキックボクシングの世界チャンピオンである主人公が繰り出す技は、✚キーの操作と各種ボタンの組み合わせで、100種類以上もあるので、格闘マニアも十分楽しめるぞ。

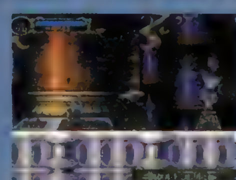


◀このゲームの主人公の武器は、己の拳のみ。すばらしく熱いヤツ。

NOW ON SALE

PSに春の新作ラッシュ どれを買うか迷っちゃう
3月14日〜3月27日

この号が発売されている間に、店頭に並ぶＰＳソフトを紹介するこのコーナー。まず、３月14日に発売されるソフトは『ブシドーブレード』、『Odo Odo Oddity』、『ウルティマ アンダーワールド』、『魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm』、『フィッシング甲子園II』、『パチスロ完全攻略〜ユニバーサル公式ガイドVol.1〜』、『スーパーパンコレクション』、『RESCUE 24Hours』、『リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜』、『BIG CHALLENGE GOLF』の10本。３月20日には『Queens Road』、『三國志リターンズ』、『ロックマンバトル&チェイス』、『悪魔城ドラキュラＸ〜月下の夜想曲〜』、『エリア５１』、『エリア５１ スペシャルパック』、『DEEP SEA ADVENTURE』、『ＳＤガンダムGCENTURY』の８本。３月21日には『PGA TOUR97』、『スーパーロボットシューティング（人形付き）』、『スーパーロボットシューティング』、『ファイナルファンタジーIV』、の４本。そして、３月27日は『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』、『BREEDING STUD』、の２本だ。今回の注目ソフトは、FCディスクシステム時代から続く人気ソフトの最新作「悪魔城ドラキュラＸ」だろう。なお『超人学園ゴウカイザー』、『新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク』の２本のソフトは、現時点で発売日が３月予定となっているので店頭でのチェックが必要だろう。



◀名作「ドラキュラ」シリーズの最新作がＰＳに登場！

総本数	24本
総購入価格	150,400円

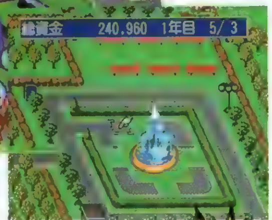
新テーマパーク

最新の乗り物を集めた遊園地や、緑に囲まれた自然公園…
誰でも気軽にテーマパークが作れるあの名作が復活!

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月11日予定		

新フィーチャーいっぱいで『テーマパーク』が生まれ変わった!





▲▶どんなコンセプトで作っていくかは、すべてキミしだいだ。

風を切って疾走するジェットコースター、夜景に浮かび上がる電飾に飾られた観覧車……。魅力あふれる数々のアトラクションを自由に配置して、自分だけの遊園地を作ることができる名作SLG「テーマパーク」の続編がついに登場する！　この続編「新」は、アトラクションやショップの種類の大幅増加にくわえ、フィールドに段差を持たせて高さの概念を取り入れるなど、キミの期待どおり、よりカンタンに、しかも高度に、夢の空間作りが楽しめるようになっているのだ。好評の「シナリオモード」も、さらに磨きがかかり、充実多彩の全10シナリオが用意されている。今回は、そんな期待作「新」の〝新しい〟魅力の数々に注目していくぞ。



ココが新　アトラクションに乗ることができる!

作り上げた遊園地のなかを自由に散歩できる「パノラマモード」を大幅に強化。今回はなんと、各アトラクションに乗ることができちゃうのだ!!「観覧車」に乗って自分のパークを見渡す……なんてことも可能だぞ。



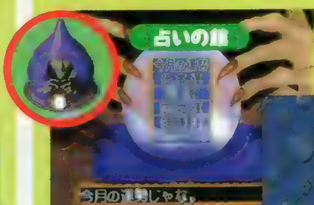
◀「ジェットコースター」の乗り場の入り口近くに立って、◎ボタンを押すと……。



▶わ〜い！　乗れた乗れた！　超急降下に、爽快なループやスクリューも、プレイヤー視点で再現してくれるぞ。

ココが新　ミニゲームだってできちゃうのだ!!

新アトラクションである「占いの館」と「ゲームセンター」。これらのアトラクションでは、中に入って、それぞれのミニゲームを実際に楽しむこともできるのだ。



◀血液型と星座での占い。全体運や金運、恋愛運など、かなり本格的に占えるぞ。



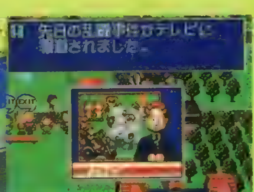
▶1本のゲームとしても通用しそうな落ちモノパズル。これをプレイするために「ゲームセンター」を建てる人も多そう。

ココが新　ハプニングもいっぱいだ!!

楽しみの1つ〝突発イベント〟も、プレイ中にガンガン発生するぞ。中にはあまり歓迎したくないものもあるが、困難を乗りこえてこそ真のオーナーだ！



▼ロケ地に選ばれるなんて、経営者としては嬉しいかぎりです。



▲マズイ！　乱闘事件がテレビのニュースに!!　ガラの悪い客には要注意だぞ。

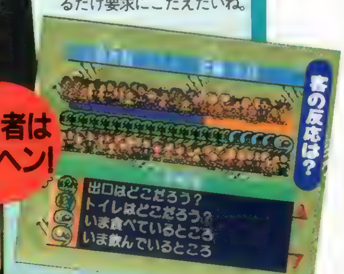
めざせ! 世界一のテーマパーク

アトラクションの設置などの〝建設〟的な部分が目立ってしまうが、「新テーマパーク」をプレイする上で、もう1つ忘れてはならないのが、〝経営〟という要素。収支のヤリクリや従業員との賃金の駆け引きなど、パーク成長のカギは、キミの経営手腕しだいなのだ。



◀左右から伸びる手を組ませれば交渉成立。いかに負担の少ない所で手を打つか、だ。

◀入園料や乗り物の価格を設定。利益を求めすぎてお客さんに見放されないように。



▼お客様のナマの声。できるだけ要求にこたえたいね。


PlayStation
「ステークスウィナー2」が早くもプレイステーションに登場。
アーケード版を完全再現した“アーケードモード”（国内海外の2種）と好評の種付け育成モードもパワーアップして搭載。海外レースを転戦し、世界最強馬の伝説を創りだせ！
★ご好評につき、
“オリジナルオッズカード”
追加プレゼント決定！
お買いあげの「ステークスウイナー」
PS版・SS版に入っている
アンケートハガキに記入して送ると、
それぞれ100名様に
オリジナルオッズカードをプレゼント！
4月10日（木）までの
消印有効。
最強馬が世界を舞台に疾走する！
つかめ世界一の栄光を！
STAKES WINNER 2
最強馬伝説
1997·5 ON SALE
予価5,800円（税抜）
競馬アクション
SAURUS
株式会社 ザウルス
イラスト：鈴木みそ
©1996/1997 SAURUS

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ？

シーズン真っ只中のスノーボードがPSで楽しめる!! 海外のスタッフが日本市場を意識して特別に開発したスノボ（ジャパン）コースを加えて『ストリートゲームス』第2弾が登場だ!!

今回のテーマ：スピード狂時代

今まさにシーズン真っ只中！ここはザ●スなのか？

STREET GAMES '97

SUPER BIG AIR COMPETITION
――スーパービッグエアコンペティション

『STREET GAMES'97』の名前がついた国内最高のコンペティション開催!!

ＳＣＥが冠スポンサー（スポーツ大会で最も目立つ＝大きなスポンサーのこと）になって、国内最高のスノーボードのコンペティションが開催されたぞ（2月8、9日／尾瀬戸倉スキー場）。ヨハン・オロフソン、ユハ・テンクら国内外のトップライダーが顔をそろえ（女性ライダーとしては最も人気の高いシャノン・ダンも出場）、前夜祭から大会終了後のパーティまで、白銀のゲレンデに熱い盛り上がりが続いたのだ。もちろん、会場では『STREET GAMES'97』もプレイできて、トップライダーと一般ボーダーがゲームで対決するなど、この大会ならではの盛り上がりも見られた。



▶競技内容は、いわゆる瞬間芸。ジャンプ台から空中に飛び出した一瞬の演技の美しさ、安定感、迫力を競うのだ。

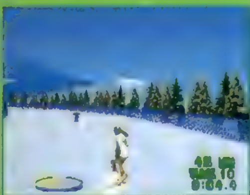
ボーダーの多くがPSを持っていたらしく、会場では発売日に関する問いあわせが殺到。ファン待望の発売日は4月だったりするので……実はちょっとだけ残念なのだ。今すぐプレイしたい！



格闘よりも、スポーツレースとしての要素をパワーアップして、１年ぶりの登場なのだ!!

前作のあのハチャメチャっぷりを忘れられないという人には、今イチ物足りなく感じるかもしれないが、この「StreetGames'97」は格闘の要素を若干押さえて(若干ですけど)、逆にレース部分を強化したゲーム内容になっている。その代表格が、この日本コースのスノーボードというわけだ。

■SCEI　■4月11日発売
■¥5,800
■ジャンル
スポーツアクションレース
■メモリーカード
１～３ブロック使用



▲スノボといっても斜面を下るのではなく、他のギア同様、平面を走る。なんか不思議な気もするけど、スピード感はバツグンなのでヨシ。



◀ボードのデザインは、やはり神風仕様。本当にありそうなペイントだよなぁ。

▶日本といえばやはりフジヤマでしょう！スタート地点から、バッチリである（?）。





▲コースの中央にいきなり現れる畝（うね）のような部分。この上にもゲートやジャンプ台が用意されているので、積極的に登っていこう。



▲写真のように低いジャンプだと難しいが、ジャンプ中に演技を決めることもできる。うまく決まると、コース脇の観衆から歓声が上がるぞ。



◀この天井は、やっぱりここは●ウ●なのか？ 海外開発とは思えない設定だ。





今回のギアは他にも３つある

前作にもあったギア３つも、よりレースっぽくパワーアップだ！

それではスノボ以外のギアについてもチェックしてみよう。今回も全４種類。ストリートルージュの代わりにスノボが入ったという感じだ。また、よりゲーム性を高めるために、今回は各ステージ毎に専用のギアが設定され、その特性に合わせたコースデザインがなされている（各ステージにはそれぞれ３つずつのコースが用意されている)。先にも書いたがゲーム全体は、ホンの少しだけ殴る／蹴るといった格闘要素が鳴りを潜め、よりＲＣＧに近いバランス調整がされている。前作と比べてそれほど大きく変わったという印象はないのだが、ジャンプ時の操作には慎重になった方がよさそうだ。

インラインスケート

ラスベガス専用のギアはインラインスケート。前作同様、ギア特有で気にしなければいけないポイントなどはない。思いっきりブッ飛ばしていこう。スピードだけが、キミのアイデンティティだ（?）。



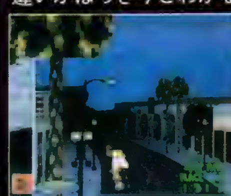
◀キャラクターの動きも、格段にリアルさを増した。



◀市街地コースでは通行人がコースを横切ることも！

スケートボード

ロサンジェルスは、スケートボード。何故ロサンジェルスでギアかは不明だが、ＲＣＧっぽい今作にあって、格闘要素は最も強いステージとギアだ。上段下段の攻撃特性の違いがはっきりとわかるぞ。



◀適切な✚キー入力ができていないと、街灯に激突も。



◀今回も得点に関係するゲートがある。狙っていこう。

マウンテンバイク

アフリカのギアはマウンテンバイク。ロサンジェルスのスケボーとは対照的に、ＲＣＧとしてのテクニックを重要視されるステージだ。ハイスピードで疾走中に突然現れる障害を、巧みに避けるのだ。



◀アフリカだけに、コース上をゆったり歩く象もいる。



◀フィニッシュラインも謎の巨大な牙で作られている。

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

1月27日～2月9日

やはり圧倒的な強さを見せた『FFⅦ』。はたしてこの勢いはいつまで続くのか？ 読者人気との2冠維持にも注目していきたい。

売り上げTOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	—	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日／RPG／151214
2	1	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日発売／SLG／9743
3	5	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／6876
4	6	峠MAX　最速ドリフトマスター アトラス／1月24日／RCG／6432
5	2	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／6127
6	—	I.Q　～インテリジェントキューブ～ SCE／1月31日／PZG／5450
7	3	クラッシュ・バンディクー SCE／96年12月6日／ACT／5097
8	7	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／4722
9	10	チョロQ　Ver.1.02 タカラ／96年12月6日(BEST)／RCG／4620
10	4	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／4202
11	18	レイストーム タイトー／1月10日／STG／3579
12	—	ドラゴンナイト4 バンプレスト／2月7日／SLG／3178
13	13	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／3053
14	16	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／2968
15	11	アークザラッド SCE／96年7月12日(BEST)／RPG／2674
16	15	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／2659
17	12	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2622
18	—	ゲゲゲの鬼太郎 バンダイ／1月24日／AVG／2334
19	14	FORMULA 1 SCEI／96年12月13日／RCG／2224
20	20	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年11月29日(BEST)／S・RPG／2070

前評判TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	2	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／26372
2	1	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／5月下旬予定／S・RPG／24652
3	10	バイオハザード2 カプコン／12月予定／AVG／23505
4	6	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.1 コナミ／夏予定／AVG／19968
5	3	同級生2 バンプレスト／97年予定／AVG／17772
6	5	ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織 コナミ／3月27日／ETC／17192
7	8	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク バンプレスト／3月予定／S・RPG／16626
8	7	ファイナルファンタジーⅣ スクウェア／3月21日／RPG／13759
9	4	ドラゴンクエストⅦ エニックス／未定／RPG／13186
10	11	ドキドキプリティリーグ エクシング／3月28日／SLG／12039
11	—	あすか120%エクセレントBURNING Fest. ファミリーソフト／5月2日／対戦ACT／10893
12	—	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／3月20日／A・RPG／10319
13	16	セイバーマリオネットJ　BATTLESABERS バンダイビジュアル／3月28日／対戦ACT／9173
14	14	スーパーロボットシューティング バンプレスト／3月21日／STG／8600
15	13	ダービースタリオン(仮) アスキー／春予定／SLG／8026
16	—	SDガンダムGCENTURY バンダイ／3月20日／SLG／7453
17	15	幻想水滸伝Ⅱ コナミ／未定／RPG／6306
18	—	ときめきメモリアル対戦とっかえだま コナミ／未定／PZG／5733
19	—	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK／5月下旬予定／RPG／5160
20	17	メルティランサー2 イマジニア／夏予定／SLG／4586

読者人気TOP20

順位	前回順位	ソフト名(下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日発売／RPG／23187
2	7	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／11772
3	3	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／11058
4	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／10345
5	4	アークザラッドⅡ SCE／96年11月1日／RPG／8740
6	11	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／8026
7	5	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／7134
8	6	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／5886
9	12	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／5529
10	14	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／3567
11	8	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／3369
12	13	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／3211
13	10	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／3032
14	9	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／2854
15	16	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／2675
16	17	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／2497
17	18	ストリートファイターZERO 2 カプコン／96年8月9日／対戦ACT／1962
18	—	レイストーム タイトー／1月10日／STG／1784
19	19	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／96年7月26日／ETC／1249
20	20	あすか120%スペシャルBurning Fest. ファミリーソフト／96年3月29日／対戦ACT／1070

移植希望TOP20

順位	前回順位	ソフト名	順位	前回順位	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	18	ダンシングアイ
2	3	スレイヤーズ	12	11	ファイアーエムブレムシリーズ
3	8	鉄拳3	13	12	バーチャファイター3
4	4	魔装機神	14	—	魔神転生
5	14	イースシリーズ	15	—	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡
6	2	ワンダープロジェクトJシリーズ	16	10	X-MEN VS STREET FIGHTER
7	6	新世紀エヴァンゲリオン	17	13	天外魔境シリーズ
8	5	聖剣伝説シリーズ	18	19	不思議のダンジョンシリーズ
9	7	下級生	19	20	電脳戦記バーチャロン
10	—	エネミーゼロ	20	—	機動戦士ガンダム外伝シリーズ

ランキング・チェック!!

とにかくモノスゴイのが『FFⅦ』。一説には記事執筆時点で272万本に到達（実売）したと発表している。つまり、PSユーザーの2人に1人が購入しているという計算になるのだ。これだけの台数が普及しているハードとしては、信じ難い数字である。今後の推移にも注目していきたい。

さて『FFⅦ』のモノスゴさは今さら改めて認識するまでもないところだろうが、今回の売り上げランキングにはもう1つ重要な事実が示されている。それは、全20タイトル中、SCEのタイトルが8本を占めているということだ(うち1本は洋ゲー)。過去、同一1社が同時にこれだけの本数をランキングに送り込んだことはなかった。SCEに、一体何が起こったのだろう？タイトルを注意深く見てみると、8本中4本が去年の12月に発売されたものだ。去年の12月といえばSCEのTV－CFが集中的にオンエアされた時期であり、新規ユーザーが爆発的に増えた時期でもある。前回の内容の繰り返しになってしまうようだが、この新規ユーザーの爆発的な増加による定番＋知名度の高いソフトの隆盛という傾向が、はっきり表れた結果のようだ。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

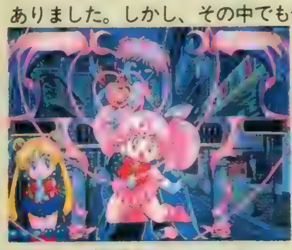
PS移植化計画 Ver.2.0

今回は"AOUショー"に出展された クイズ！セーラームーン の移植化計画。ちなみにサブタイトルは「知力・体力・時の運」。…なんだか昔のTV番組みたいでいいカンジです(笑)。

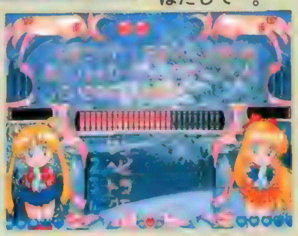
『クイズ!セーラームーン』をPSにしてください

『クイズ！セーラームーン』は、去る２月20日に千葉の幕張メッセで開催された〝ＡＯＵショー〟に出展されたばかりのクイズゲーム。今回はできたてのホヤホヤなこの作品を、いきなり移植化計画してしまいます。担当、先走ってます。これで２回目です。

さて、いったい何本のゲームが発売されているかわからない超メジャータイトル「セーラームーン」。格闘ＡＣＴ、ＲＰＧ、ＡＶＧ、ＰＺＧ……いろいろありました。しかし、その中でも今回のクイズゲームはとくに異彩を放ってます。クイズで「セーラームーン」。…一見、アンバランスな組み合わせに見えますが、はたして…。



▲「セーラームーン」のキャラクターたちが大活躍しちゃうクイズゲームがこれです。



▶出題されるクイズも多種多様！「セーラームーン」が好きなだけじゃダメなのです。

『クイズ!セーラームーン』とは?

ゲーム内容はごくごくシンプル。スゴロクのようにサイコロをふってマス目を進んでいって、止まったマスで戦闘（クイズ）をしながら、ゴールまでたどり着くというもの。いやぁ、いたってカンタン、わかりやすいシステムです。

これだけ読んで「なぁんだ、よくあるクイズゲームじゃん」なんて思ったアナタ、あなどってはいけません。このゲームは敵をクイズで倒したあとに「カードめくり」があるのです。これは手持ちのカードを交換していき、同じキャラクターの絵柄が４枚揃ったら、その絵柄のキャラクターが助っ人として加わり、プレイヤーを助けてくれます。例えば、「セーラーウラヌス」が助っ人に加わると、クイズのジャンル選択が可能になるというワケです（１回のみ）。

このほかにもキャラクター特有の必殺技や、ランダムに登場してクイズのノルマを減らしてくれる「ちびムーン」など盛りだくさん。まったくもってあなどれないゲームです。

▼スゴロクのようにサイコロをふって進んでいきます。





▲カードを揃えると、こんなふうに助っ人が助けてくれます。



もしもPSで発売されるとしたら…

もしも『クイズ！セーラームーン』がPSで発売されることになったら、うれしい……ではなく、どのようにしてほしいのか、それを考えていきましょう。

キャラクター関係

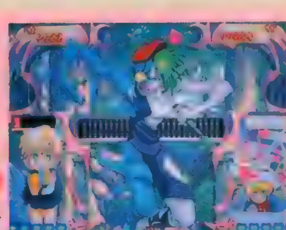
カンタンに思いつくことですが、プレイヤーが使用できるキャラクター数の増加は必須かと思われます。まぁ、今でも十分な数のキャラクターがいるんですけど、登場するだけでプレイヤーは使用できない「ちびムーン」や「サターン」「プルート」なども使ってみたい……これはファンなら当然の心理だと思うんですが、どうでしょう？ PSにするときには、ぜひともこれらのキャラを使用できるようにしてほしいです。

あとは敵キャラの「ブラックレディ」も使えるとうれしいんですが……って、これは余談でした。ごめんなさい。

システム関係

PS版では、イベント（カードめくりや必殺技）にアニメーションを入れてみてはいかがでしょう？ もちろん、今のままの演出でも十分イケてるとは思いますが、ここはやはりPSの動画再生能力を生かしてもらいたいところ。アーケードと家庭用機ではユーザーの層が微妙に違うことですし、別に問題ないとは思うんですけど。

そしてイベントの増加は、キャラクターの増加とともにこれまた必須でしょう。お助けキャラやカードめくりだけでは、目の肥えたPSユーザーは満足しないと思うんですが……ねぇ。



◀必殺技が炸裂するときアニメーションが流れるとうれしいんですが……。



▶それぞれのイベントが、もっとド派手に演出されてもいいのでは？ このマップ画面とか。



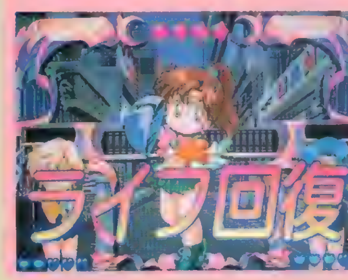
◀PSで発売するのなら、もっとイベントを増やしてほしいところです。

そして移植の可能性は?

さてさて、それでは『クイズ！セーラムーン』がPSに移植される可能性があるかどうか、バンプレストさんに聞いてみましょう。

「現在のところ、移植する予定はありません。しかし、読者のみなさんのご要望が多かったら、検討するかもしれません。すみません」（バンプレスト／広報担当）

うーん、残念。しかしながら、このコメントはこう解釈もできるのでは？ それは「移植希望ハガキがすっごく多く来ちゃったら、移植化を検討しますよ」ということ。ですから、移植するかどうかは、読者のみなさんしだいなのです。いえ、本当の話。誇張じゃありませんよ。



◀うーん「クイズ！セーラームーン」が移植されたら、ライフ回復しちゃうんですけど。

ハガキをください ──海の男たちが集う夜の港町。女が１人の男に話しかける。「ちょいとお兄さん、遊んでいかない？」「いや、遠慮しとくよ。これから移植希望ハガキを書かなくちゃいけないからな」。男は続けた。「ハガキが1,000枚以上集まったら、直接メーカーに持っていくらしいしな」「それは本当なの？」。女は興味を持ったらしく、男に質問してきた。「で、でもイラストハガキはどうなるのさ？」「Ｐ．144からの４色奴隷を見てみな。ちゃんと載っているぜ」。これから先の展開は？ 以下、緊迫の次号…はないです。絶対。

CESA PRESENTS

1997 SPRING

TOKYO GAMESHOW

この春話題の一大ゲームイベント

東京ゲームショウ'97春

先取り情報大公開



▲前回よりも会場は大きくなったし、出展メーカーも104社に増えた。さらに楽しくなっちゃうことは間違いないのだワクワク…。

ゲーム界に新学期がやって来る!! 4月5日(土)、6日(日)の2日間、東京ビッグサイトにて開催される「東京ゲームショウ'97春」。その魅力を2号連続で紹介していく本コーナーの第1回は、現時点で判明している先取り情報を大公開だ!

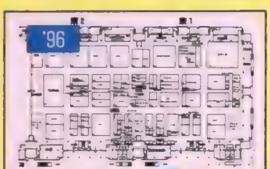
COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

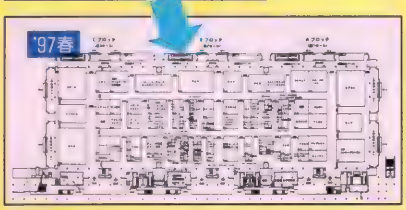
前回とはココが違う

もっと「ゲームしよう」な3つのポイント

1 会場の大きさは前回の1.5倍!

前回の開催後に、問題点として挙がったのが「会場が狭い!!」ということだった。この反省を生かし、今回「'97春」は、なんと前回の1.5倍の広さになっている。下の2つの図をよ～く比べてみると、1つ1つの通路の幅もかなり広くなっていることが分かるはず。より快適にショウが楽しめるようになったのだ。





2 あのカンファレンスがメインステージで開催!

有名ゲームクリエイターの話がナマで聞けた「ヤングカンファレンス」を覚えてるかな? あのカンファレンスが、今回は会場内のステージにて行われるぞ。無料ながらゲスト陣は超豪華! 未来のクリエイターをめざすキミは必聴だ!!

1 4月5日・11:00～ 新しいゲームのかたち
～新しいジャンルの開拓者たち～

新しいスタイルのゲームを創り出したクリエイターたちのトークショウ。彼らの発想法を盗み、キミも新ジャンルの開拓者になれ!!

出演決定!

2 4月5日・13:00～ ゲームドリーム
～ゲームに託す夢～

トップクリエイターたちがゲームに込めた夢を熱く語る! ゲームにすべてを賭けた彼らの話は、きっとキミの将来に役立つはずだ。

出演決定!



飯野賢治氏　小島秀夫氏　岡本吉起氏　宮本茂氏

↑この他にも、有名ゲームクリエイターが多数出演!!

3 小学生以下はなんと無料!

前回は一般(中学生以上)の約半分の入場料が必要だった小学生。しかし、なんと今回は無料! 新学期を前に、友だちみんなで大いに"タダ"で楽しんでいってもらいたいぞ。残念ながら小学生ではないキミは、前売券を買っておこう。チケットセゾンなどの各種プレイガイドのほか、ファミリーマートなどでも発売中だ。もちろん、当日券もあるぞ。

※価格は税込	一般(中学生以上)
前売券	¥800
当日券	¥1,000

出展タイトルも注目作ぞろい!!

1番のお楽しみである出展タイトルは、今回も多くの注目作が揃った。そこで今号は、現時点で出展が発表されている作品のなかでも、とくに気になる8つのタイトルをピックアップしてみた。ぜひ当日は、これらのタイトルを真っ先にチェックしてみてほしい。また、最近になって、いまだに出展が公表されていないタイトルの存在も判明。それらについては、次号で必ずお伝えするぞ!!

スクウェア
サガ フロンティア

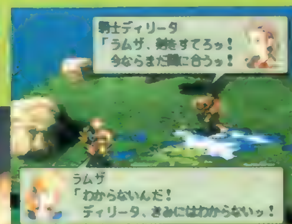
ついに発売日が7月11日に決定した期待の『サガ』シリーズ最新作。体験プレイも可能なので、伝統のフリーシナリオが、一体どこまで進化しているのか、しっかりとチェックしたいところだ。



スクウェア
ファイナルファンタジータクティクス

多くのファンが待ちに待った、もう1つの『ファイナルファンタジー』も、発売が間近に迫ってきた。体験プレイでは、コンパクトなフィールドでの奥の深い戦闘がバッチリ堪能できるはずだ。ド迫力の演出＆エフェクトも見逃すな!!





◀▲前評判から考えても、今回の全出展タイトルの中で、1、2を争う注目作になることは間違いない。

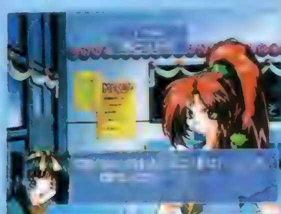
コナミ
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春

『ときめき』シリーズの最新作となる期待のAVGも体験プレイ可能!! 新キャラ・秋穂みのりが登場するまではプレイしたいところ!?



ファミリーソフト
あすか120％ エクセレント BURNING Fest.

『あすか』ファン待望の新作も体験プレイ可能だ。恒例の「メガファイトトーナメント」も開催され、ブース全体が『あすか』1色!!



アスキー
ダービースタリオン

PSユーザーが待ちに待った名作競馬SLG最新作の動いている画面を、ついに一般初公開! そのデキをキミの目でバッチリ確かめよう!!



イマジニア
メルティランサー2（仮）

タイトルのみの発表しかされておらず、前作のキャラが登場するのか、システム変更はあるのかなど、すべてがナゾのまま。一体!?



※写真は前作『メルティランサー』です。

SNK
真説サムライスピリッツ武士道烈伝

ついに登場するRPG版『サムスピ』。もとが対戦格闘というだけあって戦闘シーンの迫力はかなりのモノだ。ストーリーも、シリーズの世界観を生かした『サムスピ』ファン感涙のデキ。もちろん体験プレイも可能だ。



メディアワークス
悠久幻想曲

あの『エターナルメロディ』のスタッフが贈る新育成SLGが、早くも出展決定!! と言っても今回はビデオ展示のみ。でも、出演声優などの豪華ゲストを招いて、ミニトークショーやライブがあるぞ。お楽しみにね。



▶奥山佳恵さんデザインのポスターどおり、期待の新作がいっぱいだ!!



まさにポスターどおり!

次号も注目! 初公開のタイトルあり!!

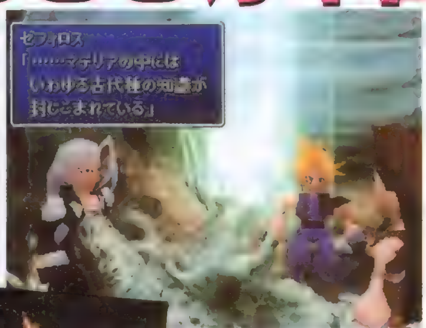
PSから一般情報までの早耳ニュースページ [Vol. 43]

電撃 News Station

ファイナルファンタジーVII

300万本出荷!

記録づくしの超大作『FFVII』が夢の大台に向かって秒読み開始!?





▶▼「いいゲームであればあるほど売れる」という現在のPSシーンの傾向から考えれば、当然の結果なのかも…。

「FFVII」が、ついに300万本を達成!!……と言ってもこれは出荷本数のお話。去る3月6日、スクウェアに現在の実売本数を聞いたところ、次のような答えが返ってきたのだ。「現時点の実売数は272万本ですが、おかげさまでごく最近、累計出荷本数が300万本に達しました(スクウェア広報室・松本氏)」。1月31日の発売から3日間で200万本を、2週間足らずで250万本を突破した実売数の驚異的な伸びは、最近では多少、落ち着いてきたようだ。しかし、量販店等では、いまだに品切れの状態が続いているということを考えると、大台突破もまったくの夢ではなくなってきたと言えそうだ。もはや、時間の問題か!

3月6日現在 実売約272万本!



◀コンビニだけの現時点の販売数は190万本強。現在もこまめに入荷されている。



▶品切れ状態が続く秋葉原の電機店では「出荷数が少ないのでは?」との声も…。



さらに! サントラ集がオリコンチャート第3位に!!

なんと2月10日に発売された「オリジナルサウンドトラック」(発売元:デジキューブ)が、2月24日付のオリコンアルバムチャートにて、堂々の3位にランクイン!! ちなみに、同時発売の限定盤も19位につけている。あの美しいBGMの音楽としてのグレードの高さを物語る結果と言えよう。

今週	先週	先々週	タイトル	アー…
1	2	1	マグマ	稲葉…
2	1	—	welcome-muzik	広…
3	64	—	FINAL FANTASY VII	ゲー…
4	5	3	True	ラル…
5	3	—	DREAM & MEMORIES	Fav…
6	4	2	SICKS	THE…
7	9	8	トラベリング・ウィズアウト・ムービング(98 11)	ジャ…
8	7	6	初夏の頃	浜田…
9	—	—	My Sweet Valentine	藤…
10	6	—	ホワットエヴァー・アンド・エヴァー・アーメン	ベン…
11	8	4	ミニ・スカート	加地…

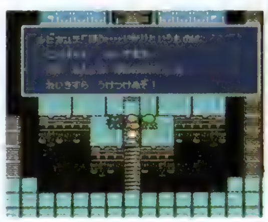
▲ゲームミュージックのアルバムとしては異例の快挙だ。(2月24日発売の「"オリコン"ウィーク ザ 一番」Vol.19より)

ファイナルファンタジーIV

ガイドブック

『FFIV』の魅力を徹底解剖 ファン必携の1冊が登場!

発売迫るPS版『FFIV』(3月21日発売)の魅力をあますことなく紹介した本が、ソフトと同時にコンビニで発売される。SFC版で話題を呼んだ数々の斬新なシステムと、新たに追加されたPS版のオリジナル要素をまとめたガイドブックだ。ワールド&キャラクターガイドでは、複雑に絡み合う国家関係や、物語を織り成す登場人物たちの情報を完全網羅。また、ダイジェストで紹介するストーリーガイドは、攻略の手引きとして使えるぞ。「6年も前のゲームだから忘れちゃった」という人も、これさえあれば完璧! さらに、開発者のスペシャルインタビューや、特製ステッカーまで付いた充実の一冊なのだ。



▶最新作「FFVII」のルーツともいえる名作。コレクションとしてもぜひ手元に置きたい。



▲「ファイナルファンタジーIVガイドブック」/発売日:3月21日/価格:¥520(税込)/発売元:(株)デジキューブ

キャンペーン パラッパラッパー
ダンキンドーナツを食べてパラッパBOXをゲット!

今も驚異的な人気が続くリズムアクションゲーム『パラッパラッパー』はもうプレイしたかな？　この春、ダンキンドーナツで『パラッパラッパー』のオリジナルグッズが当たるプレゼントキャンペーンが開催されるぞ。3月17日から4月13日までの期間中、300円分買うごとに1枚もらえるスクラッチカードを削って合計10点集めると、その場でもれなく、デザインもクール、手触りもクール(笑)な〝パラッパBOX〟がもらえるのだ。ドーナツ食べてグッズももらえて、文字どおり〝おいしい〟キャンペーンだぞ！



▲この2種類から好きな方を選べる。どちらのデザインも、アメリカの有名デザイナー、ロドニー・A・グリーンブラット氏によるもの。これがあればキミもアイガッタビリーブ!!

CD プリンセスメーカー
日本中のお父さんに捧げる？ドラマCDがついに登場!

文化放送系のラジオ番組「V A探偵局ラジメージュ」内で、好評のうちに終了した「プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精〜」のラジオドラマがCDになったぞ。キャストはすべてゲームと同じで、野上ゆかな演じる〝娘〟と椎名へきる演じる〝ウズ〟の迷コンビ(？)が恋に勉強に大奮闘。ゲームとはひと味違った『プリメ』が味わえるぞ。はたして、妖精界からきた「元・妖精」の娘は、プリンセスになれるのだろうか？



▶「プリンセスメーカー〜ゆめみる妖精〜」(ラジオ未放送の特別編も含む全12話)／発売日：3月21日／価格：¥2,800(税込)／発売元：ソニーレコード

キャンペーン リフレイン ラブ
限定ナンバリングテレカが当たるキャンペーン実施中!

大学生活最後の1年間に繰り広げられる、男女7人の恋愛模様を描いた恋愛SLG『リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜』。「すでにどっぷりハマってる」という人は知ってると思うけど、発売元のリバーヒルソフトが期間限定で購入者プレゼントキャンペーンを実施しているぞ。ソフトに同梱されているアンケートハガキに必要事項を記入して送ると、3月14日〜5月23日まで、抽選で毎週50名、合計500名にオリジナルテレカが当たるのだ。しかも、1枚ごとにナンバリングされた超限定品なので、プレミアム度もバッチリ。そこのキミ、買うなら今がチャンスだ！





▲ファンなら絶対必携のテレカだ。特製CDが当たる予約キャンペーンを逃した人は、今度こそガンバって手に入れよう(抽選だけど……)。

新商品 エターナルメロディ
『エタメロ』関連のアイテムが発売中!

おなじみ「エターナルメロディ」のキャラクターグッズが、全国のアニメイト各店で発売中だ。テレホンカード(¥1,000)をはじめ、クリアファイル(¥350)、ポスター(¥500)、ラミカード(¥100)、下敷き(¥250)の全5種類(価格はすべて税別)。どれも限定生産品なので、売り切れ必至。ダッシュで買いに行こう!!





◀▲種類もいろいろ用意されている。お問い合わせは、最寄りのアニメイト店頭で。

映画 タイム・リープ
すでにクランクアップした今話題の映画 ブレイク寸前の"女優"佐藤藍子に注目だ!

すべての撮影を終え、6月の公開(予定)を待つだけとなった映画「タイム・リープ」(原作：高畑京一郎)。主演の佐藤藍子さんに今回の撮影について聞いてきたぞ。「キャラ単体ではなく、物語全体で主張した映画ですから、原作の〝翔香〟はあまり意識せずに演じました。ココを観て！っていうよりも、観た人それぞれに自由に何かを感じてもらえたら嬉しいですね」。控えめな言葉ながら、作品に対する自信がうかがえたぞ。やはりこの映画、期待大だ!!


▲「みんなで作ろうっていう意識が強い、アットホームな感じの現場でした(佐藤さん)」。(右は相手役の川岡大次郎さん)

もっと! タイム・リープ情報

単行本・文庫が発売中 試写会もあるぞ!!

「タイム・リープ」を知らないキミは、単行本が¥1,480で、電撃文庫が上下巻各¥500(右の写真・いずれも税込)で発売中なので、とにかく買ってチェックしてみよう。また、映画の試写会の開催もすでに決定している(時期未定)。この件の詳細は必ず当コーナーにてお伝えするので、続報に期待しててね。



▶▶▶POWERチェック!!

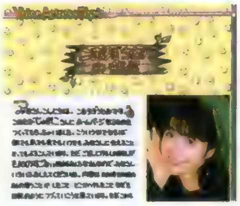
あの『TOBAL2』もコンビニ専用販売決定!

現在、コンビニでしか買えないソフトが登場しているってことはキミも知ってるよね？　なんと、噂の対戦格闘『TOBAL2』も、コンビニ専用商品に決定したのだ。そして、おなじみデジキューブは、「FFⅦ」や「ブシドーブレード」に続いて今回も、先着限定20万名の予約キャンペーンを行っているぞ。予約特典は、公式ガイドブックから特製ビデオソフトにグレードアップ！　内容も「TOBAL2」のミュージッククリップや圧巻のデモプレイ、さらに「FFⅦ」の名場面を集めたムービーセレクションなど盛りだくさん。絶対にゲットだ!!


▶「TOBAL2」／発売日：4月25日／価格¥5,800(税抜)／発売元：スクウェア

インターネット ジャレコ
ジャレコのすべてがわかるホームページ!

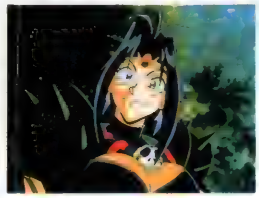
今、話題のインターネットに、『アイドル雀士スーチーパイII』などでおなじみのジャレコのホームページが開設されたぞ。ゲーム関連のページは、アーケードとコンシューマに分かれているので目的別に探しやすいし、新商品やイベントなどの最新情報もギッシリだ。しかも「スーチーパイ」シリーズに出演した、かないみか、高橋美紀、西原久美子、こおろぎさとみ（左の写真）ら4人の人気声優の個人ページも用意されているのだ。彼女たち自らイラストやメッセージを書き込んでいるというありがた〜いページだぞ。ぜひ、アクセスしてみよう!!



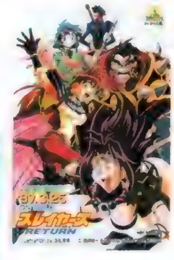
http://www.jaleco.co.jp

プレゼント スレイヤーズ RETURN
リナとナーガが帰ってくる! だからテレカをプレゼント!!

昨夏、日本中を笑いの渦に巻き込んだ劇場アニメ「スレイヤーズ RETURN」が、いよいよビデオ＆ＬＤで発売される。これを記念して抽選で5名様に特製テレカ（右）をプレゼント!! 欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号と「スレイヤーズ」に対する熱い思いを書いて、223ページの〝おたよりのあて先〟のスレイヤーズ係まで送ろう。



▶発売日：4月25日（ビデオ、ＬＤ同時）／価格：各¥7,573（税抜）／発売元：バンダイビジュアル



▲「応募してくれないと暴れちゃうぞ！」しめ切りは3月31日必着。

CG集 ガンダムCGワークス
初代ガンダムの魅力の集大成! ファン必携のMSバイブルだ!!

最新のＣＧによって、懐かしのＭＳ（モビルスーツ）たちが蘇る!! ハイクオリティなＣＧならではの質感や重量感が存分に味わえるグラフィック集が登場するぞ。「機動戦士ガンダムVer2.0」や「ガンダム0079 THE WAR FOR EARTH」（4月18日発売）などＰＳソフトのＣＧも多数収録されたガンダムファン必携の一冊だ。もちろん、設定資料やインタビューもあるぞ。

◎電撃攻略王スペシャル「ガンダムＣＧワークス」／発売日：3月17日／価格：¥1,700（税込）／発行：メディアワークス／発売：主婦の友社

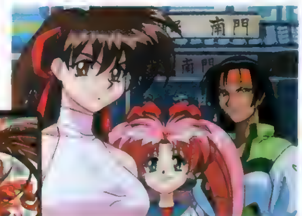




◀▲初代「ガンダム」当時のあの重厚なフォルムが、美しいＣＧで蘇るのだ！

OVA ヴァリアブル・ジオ
超白熱するファミレスバトル 今度の相手は浪花のバニー!?

ＰＳでは「アドヴァンストＶ.Ｇ.」としておなじみの美少女格闘「ヴァリアブル・ジオ」のＯＶＡ第2巻が登場。主人公・武内優香の今回の相手は、浪花の陽気な外国人（？）、バニーガールのえりりんだ。怪しげな風体に似合わず、彼女の実力はＡクラス。あたり一面を焼き尽くす必殺技に圧倒されて、得意の「鬼吼弾」もかわされる。優香の快進撃も、もはやここまでか!?





◀▲優勝賞金10億をめざして、ファミレスバトルはさらにヒートアップ！ ◎第2話「錯綜する女神たち」／発売日：3月14日（ビデオ、ＬＤ同時）／価格：各¥5,631（税抜）／発売元：ＫＳＳ

CD エーベルージュ
超話題の育成SLGのCDドラマが先行発売!

恋愛要素いっぱいの、期待の育成ＳＬＧ「エーベルージュ」（5月発売予定）の発売に先駆けて、ドラマＣＤが登場するぞ。内容は、文化放送系ラジオ番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」（毎週月曜、21:00〜）内で放送されたドラマの1〜5話。さらに、同番組のパーソナリティ、三石琴乃によるオープニングＤＪなども同時収録だ！



▶「エーベルージュ伝説VOL.2〜トリフェルズ魔法学園物語〜どきどき・カンゲキ・演劇魔法!?の巻」発売日：3月26日／価格：¥2,800（税込）／販売元：キングレコード

キャンペーン 全日本GT選手権MAX Rev.
RCGファンは必携! 豪華購入特典の数々!!

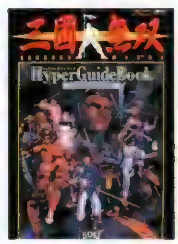
好評のＲＣＧ「全日本ＧＴ選手権ＭＡＸ Ｒｅｖ.」の購入者キャンペーンが行われているぞ。鈴木亜久里、土屋圭市ら憧れのＧＴドライバーのコックピット視点を再現した迫力のＶＴＲに、スペシャルＣＤやテレカが抽選で当たるのだ。さらに、有名ドライバーが操る本物のＧＴマシンに同乗できるという走行会にも抽選で招待されるぞ。



▶詳しくはソフト内のアンケートハガキを見てね。お問い合わせは、0422-71-7102（カネコ）まで。

攻略本 三國無双
奥義を伝える奇書で戦術を極めよ!

光栄が放つ異色の武器格闘は、もうプレイしたかな？ あの華麗かつ豪快に繰り広げられる猛将、智将たちのすべての技を伝授してくれるハイパーな攻略本が発売中だ。基本技や技の連携なども、写真付きで詳しく解説。もちろんボスキャラクターの情報もバッチリ。『三國無双』のプレイには欠かせない完全なる〝奥義の書〟なのだ!!



▶「三國無双ハイパーガイドブック」（好評発売中）／監修：W-Force／価格：¥1,000（税別）／発売元：光栄

電撃NewsStation ートピックスー TOPICS

SCEがヨーロッパほかでPS本体を大幅値下げ!!
SCEは2月28日、ヨーロッパなどの各国で、PSの本体価格を大幅に引き下げることを発表した。国内での大幅値下げ（16,800円）が発表されたNintendo64も同じ地域で発売されるが、イギリスでは、N64が200ポンド（約41,000円）に対し、PSは129ポンド（約26,000円）、ドイツでは、N64が399マルク（約30,000円）に対し、PSは299マルク（約22,000円）と、今回の値下げにより、各国ともにPSの方が安くなるもようだ。

「'97東京おもちゃショー」が東京ビッグサイトで開催!!
毎年恒例の「東京おもちゃショー」が、3月22日（土）、23日（日）の2日間、東京ビッグサイト（東京都・有明）にて行われるぞ（9:00〜17:00）。今回、PSソフトを出展するメーカーは、バンダイ、タカラ、エポック社、トミーの計4社と少なめ。だが、タカラの『エーベルージュ』やバンダイの『ドラゴンボールGT』、『SDガンダムGCENTURY』など、話題のソフトも展示されるので、行ってみる価値アリだぞ！

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーや本誌への質問、ゲーム業界に対して言いたいことなどをたくさん書いて、223ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!! グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。



新たなるファンタジーの世界に旅立とう!
最新刊
電撃文庫
好評発売中!
ドラゴン殺し
中村うさぎ・山本　弘・
鳥海永行・小沢章友・荒俣　宏
カバーイラスト/赤井孝美、イラスト/米田仁士
・安彦良和・西村博之・山田章博・天野喜孝
定価618円
ファンタジー界を代表する作家とイラストで織りなす龍をめぐるアンソロジーが文庫で登場。
4月10日 発売
最新シリーズ第1弾!
ア・リトル・ドラゴン①
中村うさぎ
NANIWA捜神記
栗府二郎（第3回電撃ゲーム小説大賞 [金賞]受賞作品）
イラスト/藤岡建機（第3回電撃ゲームイラスト大賞 [金賞]受賞作家）
定価587円
少女と霊能青年が、
家出した神様を大捜索!
近未来の大阪で繰り広げる
サイバーホラー探偵ノベル。
イラスト/赤井孝美（ドラゴン殺し）
エイナス ファンタジー ストーリーズ
アヴァタークの魔剣
飯　淳（ゲームデザイナー 代表作:エメラルドドラゴン、聖夜物語）
イラスト/佐嶋真実　定価567円
伝説の魔剣が姿を現す時、
物語ははじまった。
ゲームデザイナー自ら
が書き下ろす
「エイナス」の大冒険。
©Media Works.Inc
3月28日発売
セガサターン版ソフト
「エイナス ファンタジー ストーリーズ」
～ザ・ファースト・ボリューム～
発売/メディアワークス
ディフェンダー
小中千昭　イラスト/生野　浩
定価505円
謎の少女との出会いから、青年は
"ディフェンダー"
として覚醒した。
話題の映画を脚本家自らがノベライズ。
禁断の天気予報　山下　定
イラスト/Maruto!　定価525円
美少女気象予報士が、日本全国に異常気象を巻き起こす! 日本の天気は一体どーなる!!
電撃ゲーム文庫　好評発売中!
新フォーチュン・クエスト
Fortune Quest
リプレイ1
霧の谷のキノコ
書き下ろしエッセイやイラスト満載! 初めてのリプレイもハラハラドキドキでいっぱい!!
深沢美潮・はせがわみやび
イラスト／迎　夏生ほか
定価567円
絶賛発売中!
電撃文庫 **************
新フォーチュン・クエスト①～③
深沢美潮　イラスト／迎　夏生
定価①②各600円 ③560円
デュアン・サーク①②
深沢美潮　イラスト／おときたたかお
定価各500円
RPGリプレイ
蟻帝伝説
クリスタニア
Crystania
混乱の時代の冒険者たちと
真紅の帝国の壮絶な戦い!
大人気リプレイシリーズ最新刊!
水野 良とグループSNE
イラスト／うるし原智志
定価659円
絶賛発売中!
電撃ゲーム文庫 **********
RPGリプレイ
漂流伝説クリスタニア　定価640円
封印伝説クリスタニア　定価700円
暗黒伝説クリスタニア　定価660円
水野　良とグループSNE
イラスト／宝谷幸稔
OVA好評発売中!
レジェンド・オブ・クリスタニア
第1巻 封印の洞窟　第2巻 神王復活
価格各7,800円(税込)
発売／ビクター エンタテインメント・角川書店
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/
※定価はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)


PlayStation
"チョロQ2"
最強マシンの方程式
レースで賞金を稼ぐ
チョロQタウンに行く
ショップを探す
チューンナップする
(テクニック+センス)
×
マシンへの愛情
このあたりに作用しているらしい
だいじ!
START
愛車のチューンナップだ、
チョロQタウンに行こう!!
レースで稼いだ賞金をもって、秘密がいっぱいのチョロQタウンへ。チューンナップに必要なショップやパーツは自分で探すんだ。マシンのグレードが低いといけないショップもあるぞ!
チョロQ2
CHORO Q2
NOW ON SALE!
価格:¥5,800(税別)
対応機種:プレイステーション
ジャンル:レースゲーム
チョロQクラブキャンペーン
やってるよ!
チョロQメッセージ
「チョロQ2」プレイ中に隠れショップや裏ワザを発見!キミのゲットした情報を、お店のポスターに貼ってもらおう!
発見!!
チョロQにオリジナルのカラーリングをしよう!
優秀作には賞品が出るぞ、はりきって応募だ!
カラーリングコンテスト
↑くわしくはこのポスターのあるお店へ!!
あそびは文化
タカラ 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
タカラの商品はこども商品券で
©TAKARA CO.,LTD. 1997.
"PlayStationロゴ" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

次号予告

電撃PlayStation Vol.44は 3月28日(金)発売!!



極秘データ満載の『FFVII』ファイナル攻略。これは必見だぞ。

RPGを中心に人気タイトル満載で、大増ページの上に、大好評メモリーカードシールが付いて、しかも価格据え置きの超サービス号。いつも以上に売り切れにご注意!

表紙イラスト●ドキドキプリティリーグ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、髙木和雄(AR+DA)
©XING/GREAT 1997 協力 SSK

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、森澤信彦【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川ロ一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.43

1997年3月28日発行 第3巻第7号通巻39号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

広告索引

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G'sエンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
コミック電撃大王	奇数月18日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	14日	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定／ACT	
2	14日	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800／RPG	
3	14日	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800／PZG	140
4	14日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	¥6800／ETC	141
5	14日	RESCUE 24Hour	CSCメディアアート	¥5800／RCG	
6	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	106+138
7	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800／ETC	141
8	14日	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6800／AVG	
9	14日	Big challenge golf～東京よみうりカントリークラブ編～	バップ	¥6800／SPG	141
10	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥6000／SLG	120+139
11	20日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SNK	¥2800(BEST)／対戦ACT	
12	20日	QueensRoad	エンジェル	¥6800／SLG	
13	20日	ロックマン バトル&チェイス	カプコン	¥5800／RCG	
14	20日	三國志 リターンズ	光栄	¥6800／SLG	
15	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800／ACT	28+130+159
16	20日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	コナミ	¥2800(BEST)／ACT	
17	20日	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	コナミ	¥[illegible](BEST)／STG	
18	20日	モータートゥーン・グランプリ・USAエディション	SCE	¥2800／RCG	
19	20日	エリア51	ソフトバンク	¥5800／STG	
20	20日	エリア51 スペシャルパック	ソフトバンク	¥7800／STG	
21	20日	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800／AVG	146+208
22	20日	DX人生ゲーム	タカラ	¥[illegible](BEST)／TBL	
23	20日	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥5800予定／SLG	200
24	21日	PGA TOUR'97	EAV	¥5800／SPG	207
25	21日	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	¥4800／RPG	80
26	21日	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6800／STG	
27	21日	スーパーロボットシューティング(人形付き)	バンプレスト	¥9800／STG	
28	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	¥2800／ETC	
29	27日	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800／SLG	
30	28日	A Ⅳ GLOBAL	アートディンク	¥[illegible](BEST)／SLG	
31	28日	シムタウン	イマジニア	¥5800／SLG	
32	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	130
33	28日	ドキドキプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント	¥6800／SLG	
34	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	¥[illegible](BEST)／対戦ACT	
35	28日	アンドレッティレーシング	EAV	¥5800／RCG	207
36	28日	[illegible]	元気	¥[illegible](BEST)／RCG	
37	28日	提督の決断Ⅱ	光栄	¥9800／SLG	206
38	28日	信長の野望・覇王伝	光栄	¥[illegible](BEST)／SLG	
39	28日	BOYS BE…	講談社	¥5800／SLG	
40	28日	MLB Pennant Race	SCEI	¥5800予定／SPG	
41	28日	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定／TBL	
42	28日	MYST	ソフトバンク	¥2800(BEST)／AVG	
43	28日	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定／対戦ACT	
44	28日	ゼビウス3D／G+	ナムコ	¥5800／STG	
45	28日	鉄拳 -TEKKEN-	ナムコ	¥[illegible](BEST)／対戦ACT	
46	28日	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800／TBL	
47	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800／対戦ACT	182
48	28日	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル	¥7800／対戦ACT	
49	28日	Max Racer	PD	¥5800／RCG	
50	28日	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	ヒューマン	¥5800／SLG	
51	3月	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800／SPG	
52	3月	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
53	3月	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
54	3月	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	
55	3月	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
56	3月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥6800／RCG	
57	3月	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト	¥2800予定／SLG	
58	3月	オリンピア・山佐バーチャパチスロⅡ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800／TBL	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
59	11日	パワーステークス	[illegible]	¥5800／ETC	
60	11日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ	¥5800／STG	
61	11日	新テーマパーク	EAV	¥5800／SLG	210
62	11日	ダークハンター ～上 異次元学園～	光栄	¥6800／ETC	207
63	11日	ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～	光栄	¥6800／ETC	207
64	11日	アンジェリーク Special2	光栄	¥7800／SLG	
65	11日	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	光栄	¥9800／SLG	
66	11日	競馬最勝の法則'97 Vol.1 狙え!万馬券!	シャングリ・ラ	¥5700／ETC	
67	11日	雷電ディー・エックス	セイブ開発	¥5800／STG	207
68	11日	戦闘国家—改—IMPROVED	SCE	¥5800／SLG	
69	11日	アランドラ	SCE	¥5800予定／A・RPG	92
70	11日	SreetGames'97	SCEI	¥5800／ACT	
71	11日	actua GOLF	ナグザット	¥5800／SPG	
72	11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800／AVG	
73	11日	THE GREAT BATTLEⅥ	バンプレスト	¥5800／ACT	
74	11日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5800／SLG	
75	18日	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SLG	
76	18日	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定／S・RPG	205
77	18日	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定／AVG	197
78	18日	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス	¥5800予定／S・RPG	
79	18日	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト	¥6800／ETC	
80	18日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800／S・RPG	
81	25日	キャロムショット ～ザ・3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800／TBL	203
82	25日	イワトビペンギンROCKY X HOPPER	インプローレ	¥4800予定／ETC	
83	25日	水木しげるの妖怪武闘伝	KSS	¥5800／対戦ACT	
84	25日	首都高バトルR	元気	¥5800／RCG	204
85	25日	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800／AVG	
86	25日	TOBAL2	スクウェア	¥5800／対戦ACT	36
87	25日	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	¥5800／TBL	
88	25日	FIGHTERS' IMPACT	タイトー	¥5800／対戦ACT	
89	25日	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥6800／RPG	
90	25日	ガメラ2000	デジタルフロンティア	未定／STG	
91	25日	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ／東北新社	¥6800予定／RPG	
92	25日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	¥5800／RCG	
93	下旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	アイマックス	¥6800／SLG	
94	下旬	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200／SLG	
95	下旬	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	バンダイ	¥7800予定／AVG	
96	4月	エルフィンパラダイス	アスク講談社	¥6800／SLG	
97	4月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	207
98	4月	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
99	4月	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
100	4月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
101	4月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
102	4月	宇宙のランデヴー～RAMA～	ソフトバンク	¥6800／AVG	
103	4月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800／RPG	
104	4月	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	¥5800／TBL	
105	4月	プレイスタジアム2	バンプレスト	¥5800予定／SPG	
106	4月	ケイン・ザ・バンパイア～最後の選択	BMGジャパン	¥5800／RPG	
107	4月	ファイロ&クロード	BMGジャパン	未定／STG	
108	4月	甲子園Ⅴ	魔法株式会社	¥5800／SPG	205

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
109	2日	ジ アンソルブド	ヴァージンインタラクティブ	¥7800／AVG	
110	2日	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800／RCG	
111	2日	あすか120%エクセレントBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5800／対戦ACT	40
112	2日	ライアット・スターズ	ヘクト	¥6800／S・RPG	
113	23日	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／STG	
114	23日	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	¥5800予定／RPG	
115	23日	がんばれ森川君2号	SCE	¥4800／PZG	42
116	23日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定／SLG	190
117	30日	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800／ACT	
118	30日	秦始皇帝 THE FIRST EMPEROR	シャングリ・ラ	¥6600／SLG	
119	30日	エースコンバット2	ナムコ	¥5800／STG	201
120	下旬	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	96
121	下旬	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定／S・RPG	88
122	下旬	エーベルージュ	タカラ	¥6800／SLG	
123	下旬	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	
124	5月	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	¥6800／AVG	
125	5月	BLAM!マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	¥5800予定／???	
126	5月	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	¥5800／ETC	206
127	5月	あかずの間	ヴィジット	¥5800／AVG	
128	5月	フェード・トゥ・ブラック	EAV	¥5800／AVG	
129	5月	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／RCG	
130	5月	INDY500	トミー	¥5800予定／RCG	203
131	5月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800／RPG	206
132	5月	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	¥5800予定／ETC	
133	5月	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
134	5月	スパイダー	BMGジャパン	未定／ACT	
135	5月	DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～	ヒューマン	¥5800予定／RCG	

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
136	6日	スーパーブラックバス X	スターフィッシュデータ	¥5800／SLG	
137	6日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800／ACT	
138	27日	ZERO DIVIDE2	ズーム	¥5800／対戦ACT	14
139	27日	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定／AVG	
140	下旬	ROBO・PIT2	アルトロン	未定／対戦ACT	
141	下旬	10101 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定／ACT	
142	6月	サイドワインダー2	アスミック	未定／STG	
143	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	¥5800／対戦ACT	
144	6月	G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	¥5800／RPG	
145	6月	アイランドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	
146	6月	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800／SLG	
147	6月	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
148	6月	プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800／SPG	
149	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
150	6月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800／RCG	
151	6月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定／SLG	
152	6月	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定／SLG	
153	6月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800／ACT	
154	6月	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800／ACT	
155	6月	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定／ACT	209
156	6月	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	ヒューマン	¥5800予定／SPG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
157	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
158	春	ダービースタリオン	アスキー	未定／SLG	
159	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
160	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
161	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
162	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定／対戦ACT	
163	春	メタルスラッグ	SNK	未定／ACT	
164	春	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
165	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定／AVG	
166	春	火竜娘—高悠環—	ガスト	未定／AVG	
167	春	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800／対戦ACT	
168	春	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
169	春	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800／ETC	
170	春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定／RPG	
171	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定／SPG	
172	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI	未定／SPG	
173	春	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
174	春	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
175	春	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
176	春	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
177	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	未定／RPG	
178	春	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥6500予定／SLG	186
179	春	タンク(仮)	BMGジャパン	未定／SLG	
180	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
181	春	雲海の撃墜王	マイクロネット	未定／STG	
182	春	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
183	春	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	
184	春	重装機兵ヴァルケン2	メサイア	未定／STG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

※赤い行のタイトルは、新登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション・ザ・ベストのものです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
185	春	X−COM　未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
186	春	ボディバイオニクスー驚異の小宇宙　人体ー	メディアクエスト	¥5800／ETC	
187	春	CROCI(仮)	メディアクエスト	未定／ACT	
188	春	RUNABOUT　ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定／RCG	18
189	春	聖刻1092　操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
190	春	Proof　Club　プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
191	春	聖刻1092　操兵伝　(限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
192	11日	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	
193	中旬	トリパズ　△	サントス	¥4800予定／PZG	
194	下旬	カルネージハート　プラクティスエディション(仮)	アートディンク	¥4800／SLG	
195	7月	Guilty　Gear	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
196	7月	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
197	7月	FIGHTING ILLUSION ~K-1 REVENGEF~(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／SPG	
198	7月	サイドポケット 3	データイースト	未定／TBL	
199	7月	マスター・オブ・モンスターズ~暁の賢者達~	東芝EMI	¥5700／S・RPG	
200	7月	Cat　The　Ripper　13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	
201	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
202	8日	悠久幻想曲	メディアワークス	未定／SLG	8
203	29日	COOL　BOARDERS 2	ウェップシステム	¥5800／SPG	
204	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	

●夏以降発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
205	夏	ウィザーズハーモニー 2	アークシステムワークス	¥4900／SLG	
206	夏	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	¥5800／STG	
207	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
208	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定／STG	
209	夏	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	198
210	夏	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定／AVG	
211	夏	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
212	夏	メルティランサー 2 (仮)	イマジニア	未定／SLG	
213	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
214	夏	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定／対戦ACT	
215	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
216	夏	はじめの一歩　CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
217	夏	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.1 ~虹色の青春~	コナミ	未定／AVG	
218	夏	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
219	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	192
220	夏	RIVEN　The　Sequel　to　MYST	サンソフト	未定／AVG	
221	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	未定／AVG	
222	夏	ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴー WGP　ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
223	夏	あやかし忍伝　くの一番	翔泳社	未定／SLG	26
224	夏	攻殻機動隊　GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	
225	夏	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	
226	夏	ルシファード~世紀末への挑戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
227	夏	聖龍伝説~外伝~(仮)	バップ	¥5800／ACT	
228	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	
229	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／ACT	
230	夏	ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	未定／AVG	
231	夏	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	
232	夏	こみゅにていぼむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	
233	夏	英雄志願　GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
234	夏	卒業　VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
235	夏	個人教授 La Lecon Particuliere	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
236	夏	メルト~フューチャリングエディ byアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定／STG	
237	夏	ラングリッサーⅠ・Ⅱ(仮)	メサイア	未定／S・RPG	
238	夏	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	202
239	10月	スペクトラルタワーⅡ	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	209
240	10月	Air Assault	SCEI	¥5800／AVG	
241	秋	ASTRO TROOPER VANARK(仮)	アスミック	未定／AVG	
242	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
243	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
244	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
245	秋	Shadow　Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
246	12月	バイオハザード 2	カプコン	未定／AVG	
247	12月	ハイパーオリンピック　イン　ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	
248	97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
249	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
250	97年	Jリーグ　エキサイトステージV 1	エポック社	未定／SPG	
251	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
252	97年	G王　KING　OF　GAMES	クレフ	未定／???	
253	97年	バブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
254	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	32
255	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
256	97年	日本プロゴルフ協会監修　ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定／SPG	
257	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
258	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
259	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
260	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
261	97年	タイムクライシス　＋　ガンコン	ナムコ	未定／STG	
262	97年	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
263	97年	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
264	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定／ACT	
265	97年	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
266	97年	同級生 2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
267	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
268	97年	同級生 2　EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
269	97年	BALL　BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
270	97年	HERC'S　ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
271	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
272	97年	バックガイナー　~よみがえる勇者たち~	ピング	未定／SLG	10

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
273	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
274	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
275	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
276	未定	ALL　Star　Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
277	未定	BATTLE　SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
278	未定	NHL　Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
279	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
280	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定／ETC	
281	未定	RPGツクール 3	アスキー	未定／ETC	
282	未定	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
283	未定	X 2	カプコン	¥5800／STG	
284	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
285	未定	ロックマンX 4	カプコン	未定／ACT	
286	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン	未定／AVG	
287	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定／AVG	
288	未定	スーパーアドベンチャー　ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン	未定／AVG	
289	未定	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
290	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
291	未定	QUANTUM GATEー悪夢の序章ー	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800／AVG	
292	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
293	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
294	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
295	未定	ヴァーチャパーク　the　フィッシュ ~ブクブクダイバー~	光栄	¥5800予定／ETC	
296	未定	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
297	未定	コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	コナミ	¥5800予定／ACT	
298	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
299	未定	実況パワフルプロ野球'97　開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
300	未定	ミッドナイトラン　~ロードファイター 2~	コナミ	¥5800予定／RCG	
301	未定	リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
302	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.3	コナミ	未定／AVG	
303	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.2	コナミ	未定／AVG	
304	未定	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	未定／PZG	
305	未定	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	未定／RPG	
306	未定	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
307	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
308	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
309	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
310	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG	
311	未定	THE　MACH　GOLF	ZOOM−X	¥5800／SPG	
312	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
313	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
314	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
315	未定	クライムクラッカーズ 2	SCE	未定／RPG	
316	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCE	未定／TBL	
317	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
318	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
319	未定	Monster　Truck　Rally(仮)	SCEI	未定／STG	
320	未定	ローカス(仮)　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／RCG	
321	未定	アタリアーケードクラシック (くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ETC	
322	未定	ドライバー　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
323	未定	タイガーシャーク　(くろふねサンンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／STG	
324	未定	T−MEK(仮)　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
325	未定	ウォーゴッズ　(くろふねサンパチシリーズ)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
326	未定	Blaze&Blade　~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定／RPG	
327	未定	TILK~青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
328	未定	えこのKIDS　~誰が為に金は成る~	TGL	¥5800／TBL	
329	未定	ファーランドストーリー~四つの封印~(仮)	TGL	¥6800／S・RPG	
330	未定	アドヴァンストV. G. 2	TGL	未定／ACT	
331	未定	ウキウキ釣り天国(仮称)	テイチク	未定／SLG	
332	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
333	未定	もってけたまごSPECIAL	ナグザット	¥5800／対戦ACT	
334	未定	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定／STG	
335	未定	My Dream ~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	未定／SLG	22
336	未定	Jump　KID(仮)	NEW	未定／ACT	
337	未定	ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ~アルプス編~	NETYOU(ネッチュウ)	未定／SLG	
338	未定	NO　L 2 (仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
339	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
340	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
341	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
342	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
343	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
344	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
345	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
346	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
347	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
348	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
349	未定	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定／RPG	
350	未定	TOKYO／２０２０	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

ちょっと落ち着いた新作発表ラッシュ！　あとはTGS当日のお楽しみ!?

ＴＧＳ前の新作ラッシュもちょっと落ち着きを見せたか、ここ数号の中ではいささか落ち着いた感じのスケジュールとなった。特にこれといった特徴もないが、しかし……まだ具体的な発売時期が発表されていない期待作も多い(『テイルズオブデスティニー』など)。このへんが発表されてくると、４月以降のＰＳの状況も見えてくるのだが……。あとはもうＴＧＳ当日のお楽しみって、ことで、やっぱいくっきゃないね！



平和の中で闘うか、
少女は、たたかいによって
主人公チーム
桜小路 彩香
一見お嬢様風。実は…?
主人公チーム
和泉つかさ
明朗快活で男まさり。
主人公チーム
??? 恵
おっとり型の性格、主人公の妹?!
ゴッデスオブヘブン
天神 臨
高慢だが愛嬌のある天才バトラー
プリティガールズ
胡蝶 クミ
何事にも一生懸命で元気爆発!
スカイハイ
スワン
楽天的で陽気なラテン系バトラー
サイクロンズ
サイクロン鳳
熱き魂をモットーに闘う荒ぶる闘志
ザ・ダークサイド
カオティック魔崎
勝利こそを至上とするヒールバトラー
METAL ANGEL 3
メタルエンジェル3
チャンピオンシップに敗れ、一人取り残された桜小路彩香。彼女の元に新しいチームメイトが集う頃、あなたはコーチに就任する。選手たちとのコミュニケーションをとりながら、チャンピオンを目指せ!
AD2010年、平和に退屈する人々の“闘争本能”を満たすために生まれた統一格闘技「フルメタルバトル」。
鋼鉄の鎧に身を包み、この世界にすべてをかけた少女たちを人は「メタルエンジェル」と呼んだ——。
声の出演
●桜小路彩香:山崎和佳奈
●和泉つかさ:桑島 法子
●??? 恵:野上ゆかな
●天神 臨:永島 由子
●胡蝶クミ:荒木 香恵
●スワン:根谷美智子
●サイクロン鳳:松井菜桜子
●カオティック魔崎:永島 由子
育成&バトルシミュレーション
今春発売予定
6,500円(2枚組・税別)
価格は6,500円に変更になりました。ご了承ください。



PlayStation
平和を求めて戦うか。
愛することを知る――。
フィン 25歳。
気のおもむくままに流れ歩く、
駆け出しの傭兵。
リスプ 18歳。
傷ついた仲間を
やさしく癒す魔導士。
グレイストーン 32歳。
人工の左腕を
ぶんまわす屈強な戦士。
メリッサ 21歳。
美人だが口が悪い、
天才的魔法使い。
キラル ？歳。
謎に満ちた王国の司祭。
BOUNDARY GATE
バウンダリー ゲート Daughter of Kingdom
大迫力のリアルな等身大の戦闘シーンは、移動画面との切りかえなしでスムーズに楽しめる。戦闘中の戦士、魔導士達の動きや魔法攻撃はまさにリアルそのもの。
中世風の文明が栄えるアンブローズの街から物語は始まる。傭兵を志願して門をくぐった主人公フィン。
彼を中心に集まった4人の仲間が、王国を侵蝕する未知の力に立ち向かう。
声の出演
●フィン：森川 智之
●リスプ：今井 由香
●グレイストーン：郷里 大介
●メリッサ：折笠 愛
●キラル：宮村 優子
ロールプレイング
今春発売予定
5,800円(税別)
©1996, 1997 NEC Home Electronics, Ltd. / Victor Interactive Software Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
「牧場物語」(SFC)がシミュレーション部門にノミネート!!
CESA大賞'96
貴方の投票で大賞がきまる！投票者全員の中から抽選で豪華商品が当たる！
●投票期間：1997年2月20日(木)～3月24日(月) ●発表発表：1997年4月4日(金)TOKYO GAME SHOWにて受賞発表、表彰
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
規定投票用紙はお近くのゲーム販売店に設置されています。右記の電話番号にてご自宅のFaxより取り出すこともできます。また、インターネットホームページでも受付けております。詳しくは各ゲーム雑誌をご覧ください。
CESA http://www.nttls.co.jp/cesa/
●投票用紙取り出し番号：03-5353-7223



DOKI DOKI PRETTY LEAGUE
ドキドキプリティリーグ

SLG 3.28 プレイボール!!

初回限定版特典

☆オリジナルドラマCD
DOKIDOKIプリティリーグラジオ延長戦<学園編>
(第13～18話＋CDスペシャル含む全7話)付き
☆レーベルはカラーピクチャー仕様！価格 6,800円(税別)
通常版　価格 5,800円(税別)

●ドラマCD1塁・2塁・3塁・本塁も好評発売中！

DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<特訓編>（写真右）
パイオニアLDCより発売中　¥2,500



DOKIDOKIプリティリーグ
ラジオ延長戦<恋愛編>
3/26 発売予定　¥2,500

XING ENTERTAINMENT

株式会社エクシングエンタテイメント事業部　〒108東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F　TEL03-5443-1636（ユーザーサポート番号）
お問い合わせは月～金曜日の13：00～18：00でお願いします。
ゲーム内容等に関するお問い合わせは一切お断り致します。

電撃PlayStation Vol.43
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年3月28日発行（隔週金曜日発行）第3巻第7号通巻39号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)

T1024574030491

©Media Works 1997　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-3/28